Мутант.

Виктор Казначеев

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Раньше он был простым лаборантом на военной базе. но война уничтожила его мир. Чудом избежав гибели, человек осознает себя в игре, созданной для реабилитации. Только теперь он не человек, он - Мутант, ужас и желанная добыча любого игрока.

- Казначеев Виктор
  -
  - Глава 2. Я - мутант!
  - Глава 3. Торговец
  - Глава 4. Добрые дела.
  - Глава 5.
  - Глава 6
  - Глава 7. Мутация.
  - Глава 8.
  - Глава 9.
  - Глава 10. Бродяжка
  - Глава 11.
  - Глава 12. Друг?
  - Глава 13. Мутанты.
  - Глава 14.
  - Глава 15.
  - Глава 16. Броня
  - Глава 17. Оружие
  - Глава 18. Караван
  - Глава 19. Космопорт.
  - Глава 20. Битва

Казначеев Виктор

Мутант.

Пролог.

- Внимание, это не учебная тревога! Уровень угрозы: красный! Всему научному персоналу первого уровня занять спасательные капсулы с номерами от 1 до 12, второго уровня с 13 по 15-ю. Внимание, это не учебная тревога!

По коридорам и комнатам, спрятанным глубоко под землей, разносился мерный металлический голос. Уже не осталось защитников, а свободные места в капсулах сохранения были заняты, к счастью поместились все. Ужасно подумать, что произошло бы, не хвати свободных мест. Спас капсула, или модуль, как говорили военные, была похожа на контейнер для перевозки грузов, конечно, если забыть какое оборудование хранилось внутри. Все что может сохранить жизнь или ее подобие, было встроено в стены, защищенное надежной броней. Это был последний рубеж и последняя надежда.

- Это конец, брат? - рядом раздался голос, одного из лаборантов и, по совместительству, моего друга.

- Не знаю, надеюсь, нас спасут. Война ведь еще не совсем проиграна, и у нас есть шансы, - глухо проговорил я, еле справляясь с пересохшим горлом и страхом, который пронизывал все тело.

- Спасут? Не проиграна? - истерически спросила девушка, сидевшая напротив Максима. Красивая брюнетка, с зелеными глазами и натуральной грудью 5-го размера - мечта каждого нормального мужика нашей базы, она оставалась неприступной даже в последние, самые тяжелые годы войны. - Да у нас даже отсек, с 13 номером!

Мда, истерика... Хорошо хоть, что приборы наконец-то закончили внешнюю консервацию, и теперь занялись внутренними проблемами. Едва заметный газ заполнил помещение, и волнующиеся люди, ученые в основном, успокоились.

- Внимание, в связи с внешними условиями, опираясь на приказ №13457, принято решение о глубокой консервации, без срока давности - до внешнего вмешательства.

Услышав последнее, даже сквозь приличную дозу

успокоительного, хотелось взвыть - полная консервация, это искусственная смерть, когда все процессы в организме практически останавливаются. Замена криокамерам прошлого, только более высокотехнологичная, и опасная, потому как проверок еще не прошла.

- Тринадцатые... - тихо пробормотала Ксюша, свесив голову на огромную грудь.

"Уже отключилась" мелькнула вялая мысль, а потом потухло и мое сознание.

*****

Нейтринная эра, наши дни.

- Мой лорд, срочное известие! - в каюту капитана, забежал один из членов экипажа. Младший связист, он тут пока новенький, вот старшие офицеры и гоняют его, почем зря. - Прощу прощения, - сказал он, борясь с отдышкой, - важная новость с планеты.

"Стоит внести в его личное дело пометку, об увеличении силовых нагрузок" лениво подумалось капитану.

- Что такое? - тихий голос, в котором чувствовалась сила и вековая гордость, разнесся по каюте, заглянул в каждый ее уголок и только потом растаял.

- Мы нашли людей.

Люди? Откуда могли взяться люди на этой богом забытой планете?

- Где? Сколько? Уровень развития? - вопросы так и посыпались на докладчика, словно скоростные удары энергобича - любимого оружия космической элиты. В этом столетии, раньше в моде были шпаги, до этого бластеры. Мода, она, как и прогресс не стоит на месте.

- Больше трех тысяч, они погружены с анабиоз, - с готовностью ответил связист. - Состояние критическое, но они живы.

- Это сильно усложняет нашу миссию, - задумчиво проговорил капитан. - Кто в курсе происходящего?

- Согласно указу, от 3017 года, нейтринной эры, все сигналы о выживших, моментально отправляются главным искином корабля, на базу.

- Значит, избавиться от них у нас уже не выйдет, - все так же задумчиво произнес старший корабля, совершенно не обращая внимания на удивленный взгляд, младшего офицера. - Что ж, думаю, в таком случае нам стоит запустить программу адаптации, скажем, - тут он задумался, - 13. Это наша обязанность, как честных граждан чтящих законы.

- Лорд, правильно ли я понимаю, что вы хотите поместить их

в игру? - от удивления, брови человека, поднялись еще выше.

- Да. Думаю, подойдет одна из последних социальных, например, "Орбита", - с усмешкой сказал капитан, и, не дожидаясь новых вопросов от новичка, бросил - выполнять.

- Есть!

- Офицер, не забудьте выбрать полное погружение и тактический сценарий.

- Так точно.

Как только парень покинул каюту, лорд занял свое кресло и погрузился в мысли. Эта планета, точнее ее ресурсы, были тем, ради чего его семья потратила все сбережения, ему просто категорически нельзя подвести семью. Тех людей ждет неприятная участь, и отчасти это его, заслуга. Но зато когда реабилитация закончится и спасенные смогут предъявить права на планету, ресурсов тут не останется.

Глава 1. Я хочу жить.

"Орбита" - социальная игра, с самыми высокими рейтингами. Основная цель - спасти планету от засилья неразумных мутантов. Так же используется для реабилитации больных, после космических войн или бедствий. Отличительной особенностью игры, вознесшей ее в галактический топ, был особый режим погружения - тактический. Игрок появлялся в закрытой локации без интерфейса и системных подсказок, и должен был выполнить единственное задание - выжить в течение суток. От того как это сделано, зависел класс персонажа.

В сознание я приходил медленно, рывками. Перед глазами то появлялись светлые пятна, то черные круги. Тело было непослушным и казалось совсем чужим, и оно БОЛЕЛО. Каждая клетка словно кричала о своей боли, заставляя искать более удобную позу, а каждое движение вновь вызывало приступы боли.

Замкнутый круг, который так и не удавалось разорвать. Мелькнула мысль, что лучше просто полежать и подождать, пока боль не утихнет.

Замереть оказалось не проще, чем менять свое положение. Но, кажется, мне удалось.

"Хреновые последствия у анабиоза. Пожалуй, стоит написать об этом его создателям" мелькнула мысль и пропала, так как боль наконец-то прошла, и можно было открывать глаза.

- Лучше бы не открывал, - сказал я и ужаснулся собственному голосу. Скрипучий, словно я курил с младенчества и тихий, тихий на столько, что уже в паре метров от меня звук исчезал.

А возмутиться было от чего, ведь засыпал я в спасательной камере, а очнулся на голой земле, да к тому же неизвестно где. Не то чтобы мне были известны все планеты, принадлежащие нашему союзу, но и полным профаном я не был. Так что с уверенностью в 83.74% могу заявить - планет с фиолетовой атмосферой, тремя светилами и каменно-лесным ландшафтом там не было.

- Где же я? - вопрос без ответа. И чувство нарастающей паники, которая прямо заставляла срочно срываться с места и бежать. Бежать, не оглядываясь, пока не найду достойного укрытия. Интуиция это была или что-то еще - не знаю, но не ослушаться собственных чувств, ума хватило. Попытавшись побежать, столкнулся сразу с двумя проблемами: невозможностью бегать и камнем, об который я и стукнулся, когда упал.

- Черт, - прошипели мои потрескавшиеся губы. Кое-как поднявшись, для начала на карачки, пополз в сторону от места появления. Выбирать дорогу особо не приходилось, было лишь направление, которое и выбрал то чисто интуитивно. Спустя минуту смог подняться на ноги, и шатаясь, словно после контузии, побрел в нужную сторону. Иногда мне удавалось обойти камни или ветки, но чаще всего нет. Царапины и ссадины уже покрывали половину моего тела, ветки и острые камни рвали одежду. И в очередной раз, после удара о дерево, когда пришлось сделать вынужденный перерыв, в голову ворвалась дикая мысль:

- Одежда! На мне другая одежда, у нас на базе не было такой!

Зачем кому-то доставать меня из медблока, переодевать и выкидывать на неизвестную планету? Что это за шутки такие? Но разум, тоже отходящий от искусственной комы, уже нашептывал: "Это не шутки". Случайность или авария, чей-то дикий эксперимент, или что-то еще, но не шутки.

Чувствуя, как схожу с ума, заставил себя подняться и идти вперед. Иногда нужно не думать, но действовать. Краем сознания отмечал, что гравитация на планете немного больше привычной

для меня, но неудобств не создает, а воздух хоть и с незнакомыми примесями, но приятный. И кажется не ядовитый. По крайней мере, за те два часа, что длилось мое путешествие, я не стал чувствовать себя хуже, а наоборот. Кажется, нагрузки благотворно влияли на организм, и он стал более послушным.

Стоило мне приободриться, как случилась неприятность. Я как раз выбрался на какую-то площадку, свободную от камней, как мой взгляд уперся в некое существо.

Четырех лапное животное, покрытое серой шерстью, оно стояло ко мне спиной и, судя по звукам, что-то ело. Хруст стоял ужасный. Под тихое урчание, аккуратно переступая ногами, попытался скрыться за камнями. Место, в котором я вышел было неудобным, чтобы вернуться, поэтому нужно было сначала пройти немного в сторону. Тут даже не принципиально, в левую или правую, лишь бы тварь не заметила. Шаг за шагом, затаив дыхание, стал медленно обходить ее с правой стороны - показалось, что в ту сторону ближе. И все бы ничего, но когда но прохода между валунами оставалось меньше метра, животное мотнуло головой, отрывая от добычи кусок, чтобы проглотить его. Немного попятившись назад, тварь открыла мне обзор, на свою пищу. Конечно, я понимал, что жует она далеко траву, но вид разорванного человека, чьи внутренности погрызены и лежат на камнях, заставил меня сдавлено ахнуть. А тут еще и нога скользнула по камню, издав негромкое шуршание. Конечно же, животное, услышало это и одним прыжком, на месте, развернулось. "Гиена или одичалая собака", больше ничем это быть не могло. Узкая морда с длинной, окровавленной пастью и редкими гнилыми зубами, безумный взор черных глаз, и вздыбленная на загривке шерсть.

- Хороший песик, не нужно рычать, - как можно спокойнее попытался проговорить я. Но какое может быть спокойствие, когда на тебя рычит тварь, только что сожравшая человека?!

И зверь, определенно учуявший мой страх, решился напасть. Секунда, и вот из под лап уже летят маленькие камушки, а рычащее тело набирает разгон в мою строну. Еще мгновение и прыжок - конечная цель которого вцепиться в горло. Но так просто умирать мне не хотелось, да и никак не хотелось умирать. Рухнув плашмя на острые камешки, пропустил над собой тварь. Интуиция снова дала о себе знать.

"Тело, нужно его осмотреть, должно же быть оружие!", такая догадка посетила мою многострадальную голову.

На карачках, разбрасывая в стороны мелкий щебень, рванул к трупу. В тот момент, даже запах, шедший от органов, не смог смутить меня. Первым делом ощупал грудь и пояс, ища бластер

или игломет, но их не оказалось. Дрожащими руками ощупал то, что осталось от кистей, сначала с левой от меня стороны. Чувствуя, как утекают выигранные мной мгновения, водил в луже из крови и чего-то еще, в поисках оружия, которого не было. Один удар сердца, другой и вот уже за спиной раздается приглушенное рычание, а животное медленно подбирается ко мне. Развернувшись лицом к твари, уперся в труп спиной, чувствуя сквозь рубашку теплоту и сырость - бедолага умер не так давно. А теперь пришла и моя очередь.

На расстоянии чуть больше метра, зверь перестал рычать и просто прыгнул. На этот раз, более аккуратно и точно. Единственное, что удалось сделать, это выставить правую руку, прикрывая горло. Мгновение, и дикая боль от прокушенного запястья застилает глаза, а горло разрывает крик, полный злобы и отчаяния. Тварь была сильной и много весила, так что сбросить ее не удавалось, ноги заскребли по камням. Левой рукой попытался найти хоть что-то в очередной кровавой луже, полной ошметков мяса и органов. Рука во что-то уперлась, и два пальца провели, почему-то острому, разбавив лужу и моей кровью. Есть! Нашел! Нащупав рукоять ножа, а это был он, не глядя всадил его в бок твари. Раз, второй, третий. Бил пока животное не перестало стоять на ногах и трепать мою руку, бил пока текли слезы, вымывая страх и боль их головы. Бил пока рука не устала. Кое-как скинув с себя хищника, предварительно разжав пасть, при этом выбив пару клыков, поднялся. От боли меня шатало, снова. Очередной взгляд на труп, понимание того к чему я прижимался и в чем испачкался, привели к приступу рвоты. Рвота и так не самое приятное, что может произойти, но когда в желудке нет ни грамма пищи и влаги, приходиться выплевывать желчь, а это еще неприятнее. Хорошо, хоть длилось не долго. Выйдя из-за камня, содрал с себя остатки рубашки, и выбросил в сторону - больше я ее не одену. Чувствуя себя отвратительно, обыскал труп, постоянно принося свои извинения. Мародёрство, даже вынужденное уже давно считалось одной из ступеней морального падения, по крайней мере, тогда, когда было мое время, моя эпоха.

Даже на поле боя, разрешалось брать только патроны, оружие и личный жетон - чтобы сдать, личные вещи трогать возбранялось. Исключения, только для родственников и близких друзей.

Отбросив эти мысли, сейчас мне было плевать на факт мародерства, мне хотелось жить, а для этого нужны еда и лекарства, ну или хотя бы просто лекарства. К сожалению, ни понятной мне аптечки найти не удалось, зато была пачка

таблеток с черно-желтым знаком. Кажется, когда-то мне попадался такой, в каком-то учебнике. Больше ничего найти не удалось, только таблетки и нож. Ни сумки, ни фляги, устройства связи то не было.

Все что нужно было сделать, было выполнено, но просто так взять и уйти не получалось. Чувство, что не выполнил что-то важное, не отпускало.

- Нужно его похоронить, - озвучил я вслух, то, что уже давно витало в мыслях. Оглядевшись по сторонам, нашел небольшую выемку, куда и перетащил тело. Собирая по округе камни, которые мог бы поднять, но которые не сдвинут животные, укладывал их сверху. Когда дело было кончено, почувствовал небывалое облегчение. Даже раны стали меньше болеть.

Оглянувшись, последний раз на площадку, где прошло боевое крещение, которого я не ждал и не просил, отправился дальше.

С каждым новым шагом идти становилось все привычнее и легче, возвращалась координация движений. Как следствие, меньше падений и ушибов, и повышение настроения.

Уверенности придавал крепкий нож в руке - короткий, чуть больше моей ладони, он прекрасно в ней лежал. Прямой, с одной режущей гранью, он нес мне успокоение и смерть врагам. К счастью, последних не наблюдалось.

Пройдя еще несколько километров, увидел небольшой водоем - лужа или озеро, не так важно. Главное, что это была вода. Пока дошел, день и так клонившийся к закату, совсем закончился.

Поглядев на небо, не обнаружил ни одного знакомого созвездия. Зато удалось выяснить, что планета, по крайней мере, та ее часть, где нахожусь я мало заселена. Ну, или, как вариант, тут борются со световым загрязнением. Правда, в это верилось с трудом. Иначе увидеть такое скопление звезд, невооруженным взглядом, было просто нереально.

Отбросив в сторону грустные мысли, двинулся к воде, благо, что идти оставалось последние метры. Встав у самой кромки воды, с сомнением на нее уставился - это из далека она казалась чистой, а в близи можно было хорошо рассмотреть пленку и непонятное свечение.

- Не думаю, что ее стоит пить, - уже слегка привычным шёпотом, заговорил сам с собой. Не то, чтобы меня начало тяготить одиночество, нет. Просто так хоть немного рассеивался страх, поселившийся в сердце с первых минут.

Пока еще не совсем стемнело, забрался на ближайший валун и огляделся по сторонам. Камни, камни, деревья, деревья с камнями, лужи светящейся жидкости и ее испарения,

покосившийся домик, камни, два красных огонька, похожих на глаза.

Видимо, этот день был настолько тяжелым, что мозг уже не срабатывал, как следует. Во-первых, я увидел чье-то жилище, но пропустил этот момент мимо сознания, во-вторых, за собственной спиной, на соседнем валуне я увидел очередного хищника, точнее его взгляд, но и это проигнорировал. Думаю, что не зря еще в детстве, в мультиках о галактических туристах, всех нас учили не поворачиваться к животным спиной. Наверное, тварь обидел этот факт, или что вернее, порадовал, ведь добыча сама подставила шею. Но в каком-то роде, в эту ночь судьба была на моей стороне - от мощного толчка я упал в лужу, которая оказалась достаточно глубокой, чтобы уйти в нее с головой.

Зверь рухнул следом, и тут же попытался выскочить из воды, дико скуля.

Тогда я решил, что и воде живут монстры, поэтому более опытное животное скулит и пытается быстрее выбраться. Быть утопленным или съеденным, мне по-прежнему претила, поэтому за несколько гребков постарался выбраться на сушу. Мне это удалось, и, разумеется, греб в сторону отличную от той, куда вылезла собака. Да, думаю что это все же дикие собаки, а не гиены или кто-то наподобие них.

По счастливому стечению обстоятельств, с моей стороны оказалась хижина, куда я и побежал. Зверь мог напасть в любую секунду, а нож я выронил при падении в воду, так что отбиться будет нечем.

Прыгая с камня на камень, часто оскальзываясь и падая, добежал до жилья. В тот момент у меня даже мысли не возникло, что хозяин жилища может мне не обрадоваться, что там могут жить бандиты или за дверью стоит растяжка. Я просто открыл ее и залетел внутрь, тут же подпирая своим телом. Но за мной никто не гнался. Немного отдышавшись, поднялся, опираясь мокрой и грязной рукой о дверь, стараясь поймать равновесие. Меня снова начало штормить, а порванная первой собакой рука стала сильно болеть, словно кто-то сжимал ее в тисках и крутил в разные стороны.

Зажечь свет я не смог, просто не нашел как, а на голосовые команды тут ничего не откликалось. Но тьма не была полной, поэтому мне удалось разглядеть стол, койку и шкаф. А так же дверь, ведущую в другую комнату.

Дойти до койки оказалось сложнее, чем все что было до этого. Меня снова вырвало, на этот раз вместе с желчью выплеснулась вода. Все-таки хлебанул немного, когда неожиданно упал. Но я и тут справился, пускай и не идеально.

Рухнув на кровать, скрючился в позе эмбриона, но боль не только не уменьшалась, наоборот, она начала расти. Растекаясь по телу, тревожа самые оголенные нервы. Когда стало жечь глаза, до меня дошло, что само это не остановиться, и нужно что-то делать.

Первое о чем я подумал, это были таблетки. Достав их из-за пояса брюк, которые теперь выглядели больше как бриджи. Закинул несколько капсул в рот. Дрожащие, скрученные болью пальцы с трудом продавливали оболочку, чтобы достать лекарство. Одна капсула, упала на стол, совсем недалеко от меня, но я не мог заставить руки дотянуться до нее. Проще было выдавить еще одну. Видимо на какой-то момент, сознание оставило мое тело, кратковременное помутнение, или что-то вроде того. Потому что, когда я очнулся, то в руке были все таблетки, вся пачка. Кроме, трех, что рассыпались по столу. Боясь рассыпать таблетки, склонился ближе к руке. Казалось, что это проще, чем поднять кулак с зажатыми в нем таблетками. Трясущийся уже всем телом, засунул в рот таблетки, но не смог их проглотить - нужна вода. Но ее не было! Медленно сжал челюсти, разжевывая биопластик, содержащий порошок, принялся жевать. А горящие глаза пытались найти хоть что-то жидкое, лишь бы протолкнуть лекарство в желудок. На правой стороне стола, ближе к шкафу, стоял металлический сосуд, возможно в нем что-то было. И обнадеженный этой мыслью, я медленно пополз туда. Двумя руками, превозмогая боль, схватил сосуд и немного потряс. Плещется! ДА! Запрокинув голову, поднес ко рту жидкость, и вылил внутрь. Обжигающая волна прошла по глотке и устремилась в пищевод, унося за собой лекарство.

- Агх, - легкие скрутило жаром, а больная кровь быстрее побежала по венам. Это был алкоголь, кислый, противный и стремящийся выбраться наружу. Удержаться от новых позывов помогла мысль, что все лекарство внутри и там же оно должно оставаться. Сомнений в том, что оно поможет, не было.

Спустя несколько часов мне немного полегчало, в это время мимо двери кто-то прошел, а вдалеке несколько раз раздавался чей-то вой.

Как только тело перестала бить дрожь, я пьяным движениями собрал оставшиеся таблетки и закинул в рот, тут же запивая алкоголем.

Хорошо, что успел это сделать, потому что спустя пару мину боль вернулась и с новыми силами стала вгрызаться в тело.

Сколько часов длились мои мучения, и борьба за выживание я не знал, но как только в щелях входной двери стало чуть-чуть светлее, мне стразу полегчало. А потом перед глазами появилось сообщение:

Поздравляем! Синхронизация закончена!

Тактический квест успешно выполнен!

Вам присвоена раса - человек.

Класс - **мутант.**

- Мутант? Это что еще за фигня? - пьяным, шипящим голосом пробормотал я, проваливаясь в забытье.

Глава 2. Я - мутант!

Очнулся я в сумерках, когда местное светило уже ушло за край горизонта. Все та же лачуга, с лежаком, столом и шкафом, только беспорядка прибавилось и грязи. Морщась от неприятного запаха и борясь с последствиями похмелья, медленно сел. Стоило принять вертикальное положение, как перед глазами заплясали круги, сложившиеся в итоге в текст:

"Разумный, приветствуем тебя! Твое тело было найдено в спасательной капсуле, но состояние было критическим. Капитан поискового корабля принял решение поместить вас в социальную программу, на время реабилитации".

Вот такой была первая надпись, которую мне показали. Почему первая? Так следом появилось еще несколько.

Приветствуем вас в межгалактическом проекте "Орбита".

- Что такое проект "Орбита"? - недоуменно спросил вслух. Все-таки наша база находилась не на краю обжитой вселенной, а почти в центре. Точнее там, где когда-то был центр. Но о таком проекте слышать не приходилось, да и вообще, никогда никто не реабилитировал людей через виртуал, тем более межгалактический. Или меня разыгрывают, или.... О втором или думать не хотелось, ведь это значило, что прогресс ушел далеко, за грани наших былых возможностей. И кто нас откапал и зачем, совершенно не понятно. О большем подумать я не успел, так как голосовой вопрос активировал обучалку, и мне вкратце рассказали, что собственно представляет собой "Орбита". Как и предполагалось, это была игра.

Ее много и упорно хвалили, показывали какие-то цифры и рейтинги, но это прошло мимо сознания. В памяти осело только то, что программа так же социальная, и нам помогут интегрироваться в общество, посредством игры.

Что же хотя бы с этим разобрались, по крайней мере, я тут не умру. По-настоящему. Дальше, мне советовали разобраться с характеристиками персонажа, распределить очки и выбрать навыки. Вот там-то я и застрял, причем надолго. Окошки открывались одно за другим, о чем-то извещая, поздравляя и предупреждая. Для начала предложили выбрать имя, так как раса, класс и специализация уже были присвоены системой автоматически.

Выберите имя персонажа.

Сначала хотелось взять что-то из мифологии или истории, потом решил, что не стоит. Вдруг прошло так много времени, что от нашей цивилизации не осталось и следа? А что, такое уже

бывало. Поэтому не заморачиваясь, ввел собственное имя.

Имя персонажа: Игорь.

Устно подтвердил свой выбор и снова погрузился в чтение. Список шел с начала, то есть с момента как я очнулся. Первым шли сразу два жирных сообщения:

Интуит - полагаясь на интуицию, вы выбрали верное направление и двинулись к цели. Навык интуиции нельзя прокачивать, но он влияет на весь игровой процесс. Верьте своей интуиции.

Сквозь боль - вы твердо шли к своей цели, не обращая внимания на боль. Отныне ваш болевой порог повышен, на 5%.

Не знаю, с чего система решила, что я не обращал внимания на боль, но за бонус большое спасибо. Мне пригодится. Очередное сообщение пришлось на момент встречи со зверем.

Скрытность - хочешь выжить в этом мире, умей быть незаметным!

Эмпат - вы можете чувствовать намерения живых существ по отношению к себе.

Ух ты, да я оказывается, не так прост.

Ближний бой - в ближнем бою ваши атаки будут бить на 1% сильнее.

Уклонение - позволяет с большей вероятностью на успех, избежать атаки противника.

Ну, тут все понятно - ползал и дрался, получи и распишись. А вот дальше начались проблемы, потому что следующее сообщение мне не сильно понравилось.

Мутант - облучившись радиацией, вы не погибли. Ваше тело и сознание изменились. Теперь вы - мутант. Будьте осторожны, не все расы признают мутантов равными себе.

+1 к Энергии за каждый уровень

+ 100 ед жизни за уровень

Что ж, купание оказалось не таким уж и безвредным. Хотя глупо было ожидать обратного, особенно если вспомнить, как меня корежило. И последнее сообщение, которое заставило меня крепко задуматься, о своей судьбе:

Уникальное стечение обстоятельств, сделало вас не просто мутантом. Ваши природные способности были многократно усилены смертельной дозой радиации.

Вам присвоена специализация - псионик.

- Что такое псионик? - задал я вполне очевидный вопрос. На самом деле были какие-то смутные догадки и воспоминания на этот счет, но лучше прочитать.

Псионик - опасное существо, умеющее воздействовать на чужой разум.

Скудное описание, но хоть что-то. Как по мне, это якобы уникальное стечение обстоятельств, просто смесь предыдущих навыков (интуиции и эмпатии) умноженное на облучение, которое меня не убило. Всего-то.

Стоило прочесть последнее сообщение, как система тут же выдала новое, но теперь со строкой загрузки.

Генерация персонажа.

От 0 до 100% загрузка прошла довольно резво, я бы сказал даже быстро. И вот что получилось в итоге:

Имя: Игорь
Класс: мутант
Специализация: псионик
Уровень 1
Жизнь 150
Энергия 200
Характеристики (5 нераспределенных):
Выносливость 1
Энергия 2
Реакция 1
Интеллект 1
Знание 1
Навыки: -
Умения: -

Внимание! Распределите очки характеристик и выберите навыки и умения из списка.

Дерево навыков оказалось просто огромным, но, к сожалению, все его просмотреть было нельзя. Только ближайшие три перка в каждой ветви.

- Как же тогда планировать развитие персонажа? - в голос удивился я. Ведь когда не видно к чему приводит тот или иной выбор, можно очень и очень сильно ошибиться.

Всего было 4 блока, по три ветки в каждом, кроме последнего. Три блока были сгенерированы для моего класса, а четвертый был общим.

В первом блоке были боевые навыки: тяжелое оружие, легкое оружие, ближний бой. Отдельным столбиком стояли: холодное оружие, энергетическое оружие, огнестрельное, взрывчатка, редкое.

Под каждым из значков находился своеобразный счетчик, который у меня был с нулями. Он показывал, сколько очков было вложено в тут или иную ветвь. Акцентируя внимание на прямоугольных иконках, можно было получить дополнительную информацию о получаемых бонусах и тому подобное.

Второй блок содержал пси навыки: атакующие, ауры и

воздействия. Атакующие: телекинез, пиро- и крио- кинезы. Ауры: устрашение, мотивация, защита. Воздействия: невидимость, подчинение, эмпатия. И по аналогии с атакующим блоком, отдельным столбиком шли: левитация, чтение мыслей и поиск.

В третьем блоке были навыки мутанта. Здешние ветви развития касались только моего тела, по крайней мере, пока. Эти навыки были направлены на мое собственное усиление и давали бонусы и усиления. Например, первый навык из столбика позволял пополнять жизнь и энергию при облучении. Размен был таков: 1 ед. жизни и энергии за 10 ед. облучения. Другой усиливал внутренние органы, но так же требовал источников радиации.

Четвертый блок содержал такие направления как воровство, управление техникой, лечение, создание предметов и кулинария.

У меня было всего 5 очков, так что расставаться с ними я не спешил. Вместо этого решил осмотреть домик, полазить в шкафу и обыскать следующее помещение. Тут же столкнулся с неприятностями - двери были с замками, и открыть их не удавалось. Тогда же и ушел первый навык, во **Взлом замков.** Теперь, когда я смотрел на любой замок, появлялась табличка с прочностью замка и его уровнем. Эти замки были уже почти сломанными, и парой ударов босой ноги я сломал обе: и дверцу шкафа и дверь в другую комнату.

- Знал бы, что их можно поломать, не тратил бы очко, - со вздохом проговорил я. И тут же забыл об этом, потому что меня наконец-то ждали трофеи!

В шкафу был полный комплект одежды - точно такой же, как на вчерашнем трупе. Кстати, может это был его домик?

А за дверью меня ждала мастерская, где удалось найти оружие - стальной нож и гражданский пистолет.

Нож был такой же, как и найденный мной вчера, правда к нему шли ножны, и он цеплялся к ноге, или за пояс. А пистолет, на проверку оказался травматическим. Хорошо хоть в обойме были металлические шарики, а не пластмассовые.

Гражданский пистолет (одноручное)

Урон 1-5

Дальность 10-15 метров

Разброс: средний.

Описание: разрешенный для самозащиты пистолет. Может спугнуть дикую собаку. Возможно.

Вот такое вот веселое описание. А вещи были простыми, без бонусов, но зато с приличной прочностью.

Комбинезон рабочего.

Прочность 43/45
Защита: 4
Ботинки рабочего.
Прочность 32/50
Защита: 2.
Перчатки рабочего.
Прочность 13/30
Защита 1.

Больше ничего не было, а описание предмета читать не стал. Не интересно. Так же в шкафу нашлись рюкзак и фляга. Причем в рюкзаке была еда, а во фляге вода. Утолив жажду и голод, решил выбрать навыки. После просмотра всех доступных на 1 уровне навыков, остановился на следующих:

Толчок - осваивая науку телекинеза, первое к чему приходят ученики, это толчок. Усилием воли, псионик, уплотняет воздух перед собой и посылает его во врага. Урон зависит от расстояния и затраченной энергии.

Пси-щит - щит, принимающий на себя урон. Время активации: мгновенно. Прочность: 100, затраты энергии 50 на создание и по 5 ед. каждые 10 сек.

Отвод глаз - первая ступень на пути к полной невидимости. Позволят отвести взгляд одному существу, чтобы пройти мимо. Требует 15 ед. на активацию, мгновенно. Откат 5 минут.

Эмпатия - эмпат чувствует мысли и желания других существ. Пассивная способность. Позволяет обнаружить засады, вычислить агрессивных животных, почувствовать злой умысел. Не требует энергозатрат.

Вот и все, что выбрал. Теперь, сделав взмах рукой, я отправлял поток воздуха, который легко вышибал дверь. Правда энергии всегда уходило по 15, и как вложить больше, представления не было. Щит активировался при выставлении развернутой ладони. Красивая такая сфера, закрывающая меня спереди и боков. Спина была открытой. Ну, с отводом глаз и так все ясно. А эмпатию прокачал по наитию. Быть своего рода сенсором и знать, откуда может прилететь плюшка, всегда полезно.

Чтобы активировать навыки, попробовать их, потратил всю энергию. Дальше нужно было разобраться с параметрами, которых было пять. Выносливость отвечала сразу за комплекс параметров: силу, жизни, сопротивление физическому урону и переносимый груз. Как по мне, то очень даже удобно, теперь вместе с силой росла и полоска жизней. Энергия, как и одноименная полоса, отвечала за все мои движения, как бодрость в играх моей молодости. Ну, и собственно, за пси- возможности.

Своего рода смесь бодрости и маны, или как-то так. Реакция, по аналогии с ловкостью, улучшала координацию движений и увеличивала скорость атаки, но были и отличия, опять же, от привычных для меня игр - от скорости реакции зависело, как быстро я смогу применять свои навыки. А интеллект, уменьшал откат всех действий, позволял пользоваться тем или иным оружием, разбираться в науке и механике. В общем, быть умным полезно. Знания же отвечали за скорость приобретения навыков, их прокачку и запоминаемость. Да, тут был и такой параметр. Когда ты долго пользуешься одним и тем же навыком, все хорошо. Набирается опыт, растут его уровни, но если навыком долго не пользоваться, то его можно забыть. Как показала справка, сам навык никуда не денется, но весь прогресс потихоньку уйдет в нуль, и былой скорости и силы удара уже не будет. Так-то, чем выше значение пятой характеристики, тем дольше можно не "забывать" свои навыки. То же справедливо, ведь то чем пользуешься - качается, а не нужное - забывается.

Я проснулся ближе к вечеру, еда и питье у меня были, но вот похмелье никуда не делось, даже после нескольких часов чтения инструкций. Вооружившись ножом и пистолетом, решил обследовать местность, пока еще не совсем стемнело. Осторожно выглянув за дверь, убедился, что никого нет по близости, отправился в поход.

Сторона, с которой я вчера пришел, меня не интересовала. Поэтому решил ходить кругами, постоянно увеличивая ветки. Пистолет я закрепил на поясе, а нож на левой ноге - так показалось правильно.

Перебираясь через камни и перепрыгивая лужи, старательно избегал шума. Ходить бесшумно оказалось не так-то просто - то галька заскрипит под ногами, то поскользнусь на чем-нибудь влажном. Пару раз больно ударился мизинцем, что чувствовалось даже сквозь обувь. На самом деле, мне хотелось не просто осмотреться, а испробовать свои новые навыки, причем, в бою. Раз это игра, то и умереть, можно не бояться. С другой стороны, как долго продлиться адаптация и куда после нее я попаду тоже не известно. А раз так, то стоит найти игроков и осторожно у них все выяснить. Но для начала нужно опробовать навыки на противнике.

Прокрадываясь мимо какого-то мусора, ржавых арматурин и битых кирпичей, я готовился увидеть кого-то вроде крыс, или лягушек. А встретил снова собаку, подобную той, что убил вчера. Возможно, именно от этой псины, вчера мне удалось убежать. Зайдя с боку, огибая очередную кучу хлама, вышел к собаке с хвоста. Все тот же рост, свалявшаяся шерсть, обрубок хвоста - все

как вчера. Единственное отличие в том, что эта собака была более здорова, чем прошлая. Я стоял метрах в тридцати от нее, и пристально вглядывался в силуэт, надеясь получить игровую справку. Которая, все никак не появлялась. Мелькнула мысль, что возможно, сначала стоит получить определенный навык или произнести какую-то голосовую команду. Мелькнула и пропала, потому что, в какой-то момент я почувствовал чужие мысли, даже не мысли, а скорее отголоски чувств: злость, боль, голод. С непривычки даже покачал головой, от чего непроизвольно сделал пару шагов вперед. И тут я увидел информацию о собаке, а заодно и ее повернутую морду. Разумеется в мою сторону. Незаметно подкрасться не удалось, видимо песок и галька сильно скрипели, когда шагал.

Зараженный пес, уровень 3.

Жизнь - 300

Атака - укус, удар лапой.

Реакция - высокая.

Описание: после катастрофы, многие домашние животные остались без присмотра и опеки. Выжившие особи теперь бродят по пустошам и развалинам, в поисках добычи. Иногда они собираются в группы и делают набеги на поселки и хутора. Особую озлобленность проявляют зараженные псы - получившие большую дозу радиации, но не погибшие.

Вот таким было описание, достаточно подробное нужно сказать. Что означала высокая реакция, я понял практически сразу. Пес бросился в атаку сразу как увидел меня, и ждать прочтения справки он не собирался. Разделявшие нас метры, он проскочил за несколько секунд, и тут же атаковал. Времени, чтобы придумать план не было, его не хватало даже на то, чтобы достать пистолет или нож. Все что я смог сделать, это выставить ладонь и активировать щит. Тут же полоска энергии просела на четверть, а красное сообщение, замаячившее на периферии зрения, сообщило, что прочность щита упала на 14 единиц.

- Ну, держись, песик! - азартно закричал я, как только прошел испуг.

Первым делом, левой рукой вытащил нож, и вонзил его в бок мобу - кажется, так в играх называют рисованных монстров, которые бродят по локациям. Теперь сообщение было зеленого цвета: **вы нанесли урон (режущий) - 3 ед.** Не густо, а тем временем собака отскочила немного назад, и с разгона ударила лапой, от чего щит просел еще на 20 единиц, а меня откинуло на шаг назад. Убрав нож в ножны, достал пистолет и сделал три выстрела. Тут же посмотрел на сообщения:

Вы нанесли урон - 5

Вы нанесли урон - 2
Вы нанесли урон - 4

Не густо, а у щита осталось меньше половины прочности. Тогда я решил использовать свои пси-навыки для атаки. Для начала **толчок,** и вот уже изготовившаяся к прыжку вражина летит в противоположном от меня направление противно повизгивавая. Урон был не большим, всего 10, но и это куда лучше пяти. Теперь, пока пес был в десятке метров от меня, активировал **отвод глаз.** Было забавно наблюдать, как моб извернулся, поднявшись на лапы, и начал бешено обращаться вокруг своей оси, разыскивая меня. У меня оставалось не многим больше 100 ед. энергии, а у пса еще 276 ед. жизни. Нужно срочно что-то предпринимать. Для начала, я снова взял в руки оружие: нож и пистолет. Особенно порадовало, что щит при этом не пропал, а значит, его нужно было только активировать выставленной ладонью, он не требовал поддержания жестом. Одно только это заметно усиливало мои шансы на победу. Потом я вспомнил, что откинутый толчком пес, не стразу вставал на лапы, а некоторое время лежал на спине, открывая уязвимое пузо. И так, примерный план был готов: пока действует отвод глаз, напасть со спины и нанести критический урон, потом использовать толчок в момент, когда пес будет прыгать и тут же атаковать в открывшийся живот.

В принципе, так оно и получилось, правда, не с первой попытки. Сначала все шло по плану - зашел со спины и прыгнул. Нож, зажатый в правой руке, воткнул куда-то в область шеи, а пистолет направил под челюсть. Конечно, моб меня заметил, и начал крутиться еще сильнее. В нос ударил собачий запах, довольно противный должен заметить. Пахло не только псиной, но еще и болезнью, разложением. От одного только запаха становилось очень противно. Но на такие мелочи отвлекаться было некогда. Нож исправно наносил урон, даже повесил одно кровотечение, от глубокой раны. А вот с пистолетом не все вышло гладко - для начала я просто очень много раз промахнулся, причем один раз чуть не попал в себя. А потом еще и обойма закончилась, и пистолет стал совсем бесполезным. Я хотел его откинуть, и для этого немножко разжал левый локоть, чем воспользовался пес и сбросил меня со спины. Мало того, он еще и атаковал тут же, снеся еще больше четверти щита. Из 100 осталось всего 42 ед. А следом 30 и 22. Я лежал на спине, отмахиваясь от наседающего пса ножом и ногами, с дрожью ожидая момента, когда щит пропадет. И мне наконец-то повезло, моб снова отпрыгнул назад, чтобы взять разгон. В этот раз я использовал **толчок** не сразу, а дождался, пока противник

окажется в воздухе. Эффект превзошел все мои ожидания - псина отлетела не на десять, а на все двадцать метров, получив при этом 30 урона от толчка и еще пять от падения на спину. Я тут же рванул в сторону собаки и спешно вонзил нож в брюхо, стараясь распороть его как можно сильнее. Не останавливаясь на достигнутом, продолжал бить и колоть. Даже тогда когда, щит слетел и желтые редкие зубы, вонзились мне в плечо.

Противник повержен!

Получен опыт.

Открыт новый прием - бросок.

Бросок - опытному псионику мало просто оттолкнуть врага, так же необходимо нанести урон или травму. Используя бросок, вы наносите повышенный урон. Имеется не 0 шанс нанести калечащую травму при падении врага.

На самом деле, бросок это был все тот же толчок, только максимально заряженный. На него я потратил весь запас энергии, вот он и вышел таким сильным. Как заряжать энергией толчок, тоже разобрался. Так же, мои навыки владения холодным и легким оружием немного возросли. Из трофеев мне достались лишь зубы, которые еще не ясно куда девать.

- На сегодня экспериментов хватит, пожалуй - устало проговорил я и подняв валявшийся пистолет, побрел к лачуге. Нужно было поспать, да и не мешало бы решить вопрос с раскачкой. Хотя тут и так все было понятно - телекинез нанес куда больше урона, чем оружие.

Зайдя в лачугу, подпер дверь стулом и упал на кровать, не раздеваясь.

Перед сном долго думал о том, что нас нашли и спасли. Да и проходить адаптацию в игре, куда проще и приятнее, чем в больнице. Так мне тогда казалось.

*****

- Как проходит добыча? - на экране светилось лицо человека. Белые короткостриженые волосы, прямой лоб с тремя горизонтальными морщинами, острый нос, тонко очерченные губы, и глаза. Ледяные глаза человека, каждый день управляющего десятками тысяч жизней.

- Все по плану отец, - ответил ему другой мужчина. Он находился в капитанской каюте корабля, и сидел в кресле.

- Те люди, которых нашли. Что с ними?

- Восстанавливаются, я распорядился поместить их в программу социализации, в игру.

- "Орбиту" я полагаю?

- Да отец. И я уже нанял людей на точках возрождения, чтобы отлавливать их. Мы поместим их в некоторые замки и принудим

работать на наш альянс, все время реабилитации они будут якобы под защитой клана.

- Хорошо, сын. Ты сделал все правильно.

Связь оборвалась и экран потух. Капитан корабля, лорд по праву рождения, сын лорда, шумно выдохнул. Только что отец, одобрил его затею. Как и предполагалось - на этих замороженных аборигенов, всем плевать. Если бы искин не успел отправить сообщение, то несколько ракет решили бы проблему. Но теперь, идти против законов было невозможно. Хотя исполнение законов, так как сделали это лорды, больше навредит, чем поможет.

Усмехнувшись своим грустным мыслям, капитан дал отбой по кораблю и лег в постель. А на поверхности планеты полным ходом велась незаконная добыча ресурсов.

Глава 3. Торговец

.

Проснулся я разбитым, все тело болело и жутко хотелось пить. Губы потрескались, горло саднило, и было больно глотать. Что интересно, но на персонаже не было никаких негативных эффектов. Решив, что это из-за вчерашнего боя с собакой, немого успокоился. Видимо организм тратит на свое восстановление слишком много ресурсов, которых, в общем-то, и нет в наличие. Сегодня завтракать было нечем, а воды оставалось на дне фляги. Так что мне предстояла вылазка за продуктами и сведениями.

Встав в полный рост, выполнил небольшой зарядочный комплекс, и был приятно удивлен - единичка выносливости позволяла сделать десяток отжиманий от пола, и только на одиннадцатом руки начинали дрожать, а на пятнадцатом просто отказывались распрямляться. С приседаниями и прыжками было проще - делай пока не закончиться терпение, так как шкалу бодрости они почти не затрагивали. Толи дело - бег или бой.

После разминки осмотрел свою одежду, если не считать некоторой общей потертости, отражавшей упавшую прочность, она была нормальной. И что самое главное - чистой, а значит, мне не придется стирать вещи в радиоактивной воде.

Дальше на очереди был осмотр оружия, который начался и закончился практически мгновенно - нож был целым, а вот пистолет потерял несколько единиц прочности. Зарядив новую обойму металлических шариков, поместил оружие в кобуру. Разбирать/собирать оружие, проводить его чистку и всяческий мелкий ремонт, можно было только при наличии "Оружейника" или другого заменяющего его навыка. Как заботливо подсказала справка, есть ремонтные дронды - маленькие персональные роботы, способные выполнять некоторую работу (Дронд - мини робот, созданный для ухода за броней/оружием, не самостоятелен, не путать с дронами), или же можно прокачать "легкое оружие" до 30, там откроются необходимые навыки. Пока что у меня не было никакой возможности для этого. Придется пользоваться пистолетом реже, или наоборот использовать его до полной поломки и спокойно выбросить. Хотя это и противоречило некоторому здравому смыслу.

Убрав стул, подпирающий дверь, вышел на улицу. Было уже позднее утро. Вблизи хижины не было никого, кто бы испытывал какие-либо эмоции. Думаю, это можно было рассматривать как отсутствие разумной составляющей местных флоры и фауны. Что касается неразумной составляющей - тут стоит еще разбираться.

Тем не менее, не почувствовав никакой опасности, я обошел хижину и по натоптанной кем-то тропинке двинулся в сторону восходящего светила. В этот раз не было чувства, что именно туда мне и надо, да и вообще не было никаких чувств. Тропинка есть, а значит куда-нибудь да дойду.

Первые минут двадцать шел, памятуя о вчерашних событиях, готовый в любой момент выхватить оружие и приметить его. Но ничего не случалось, и я невольно стал расслабляться. Пока иду, решил немного потренироваться в телекинезе, как очень перспективном направлении. Сначала использовал **толчок** на всяком мусоре и маленьких камушках, потом пару раз **броском** отправлял в полет настоящие глыбы. Все это по не многу приносило опыта в шкалу телекинеза. Параллельно я разбирался с системным меню, инвентарем и прочей чепухой. От непривычки рябило в глазах: почти в каждой вкладке имелись какие-то шкалы с прогрессом. Вчитываться в них совершенно не хотелось, к тому же почти все они были с нулями.

Сначала дорога была почти ровной, лишь огибала валуны и маленькие радиоактивные озерца, а потом начался подъем. Поднимаясь в гору, я то и дело останавливался на привал, чтобы перевести дух или осмотреться. Судя по всему, я появился в огромной низине, если не воронки от древнего взрыва. Края воронки были практически правильной формы, а глубина доставляла несколько сотен метров. Так же, на глаз, определил, что от примерного центра впадины до края, никак не меньше километра.

Подъем закончился резко, вот я иду в гору, а спустя мгновение стою посреди степи. Конечно, степь тоже не была однородной: развалины города, отдельно стоящие здания, многие сгоревшие остовы машин, а так же рыже-коричневая трава, достигающая мне до пояса. Где-то недалеко журчала вода, и именно туда вела тропинка.

- Вода это хорошо, особенно если она питьевая, - медленно проговорил я, задумываясь о том, что там, где есть вода, водятся и хищники.

Взяв пистолет в левую руку, стал медленно пробираться к водопою. Никаких сомнений, что вода была питьевой, у меня не возникало. Метров через триста, тропинка привела меня к огромной трубе, вдоль которой и пролегал мой путь. Еще метров через пятьдесят, в трубе появилась трещина, из которой и сочилась вода. Она стекала по боку трубы и собиралась в небольшом углублении, высеченном в камне - как раз, чтобы опустить флягу.

Набрав воды во фляжку, я сначала умылся и только потом

жадно напился. Сам не знаю, почему поступил именно так. К сожалению дальше тропинки не было и мне пришлось возвращаться назад.

- По крайней мере, я не умру от жажды. Остается решить вопрос с пропитанием.

Как его решать мыслей не было, смутно припоминались такие слова как: охота, свежевание, вялить и солить. Кажется, такие термины обычно использовались в передачах, про космических туристов: они высаживались на необитаемые планеты и должны были выживать там, в течение некоторого времени. Коротая долгие смены в нашей лаборатории, мы частенько смотрели такие передачи, но не уделяли им особого внимания. Да и врятли там было что-то типа: как выжить в пустоши, если ты мутант? Улыбнувшись своим мыслям, продолжил свой путь.

Когда закончилась тропа, пошел прямо по траве, к ближайшему зданию в округе. Вероятность того, что там есть еда, крайне мала, но все же это игра. По пути задумался о том, кто выиграл войну. Если это были наши войска, которые каким-то чудом смоги удержать последний рубеж, то тут все понятно, но что если это враги? Бред. Тогда спасмодуль бы просто разнесли вдребезги ракетами или раздавили кораблем, чтобы не тратить снаряды.

Утешив себя такими мыслями, продолжил путь. Изредка в траве попадались чьи-то кости, реже какие-то предметы. Ни один из них не вызвал моего интереса, кроме, разве что куска металлической трубы. Длинная, порядка полутора метров труба, валялась у меня на пути. Одна ее сторона была наискось спилена, что позволяло ее втыкать в ту же землю.

Труба (вес 3.4 ед)

Описание: тяжелая железка с неровным краем, может быть использована как оружие ближнего боя.

Использовать ее вместо дубины я не собирался, а вот поупражняться в телекинезе, это да. Сам телекинез позволял переносить предметы силой мысли, чем больше было значение его в шкале, тем более тяжелые предметы можно было поднимать, и рос радиус действия. Попытавшись мысленно схватить трубу, я инстинктивно продублировал намерение жестом. Как итог, увесистый кусок железа влетел мне в руку словно копье. Хорошо хоть не острой частью, а то пришлось бы тяжко. Так и представил, как здоровенная железка прошивает насквозь ладонь, тут же испугавшись своего воображения, отбросил ее в сторону. Спустя пару минут попытался снова. Около сотни попыток ушло на то, чтобы просто поднять трубу на

уровень пояса, не используя рук. Когда это случилось впервой, я сидел на теплой земле, по самую макушку в траве. Так как маячить посреди поля, казалось не лучшей идеей. Да и энергия, сидя, лучше восстанавливалась. Труба вяло поднялась на уровень моих глаз и зависла в воздухе, я же наблюдал, как быстро заканчивается энергия, считая секунды. От экспериментов меня отвел звук собственного желудка, точнее его урчание. Поднявшись на ноги, мысленно захватил с собой трубу и, уперев взгляд в здание, активировал бросок. Со свистом рассекая воздух, мой снаряд унесся вдаль. К моему глубокому сожалению, пролетел он всего метров двадцать, после чего упал. А до ближайшего здания было метров пятьсот. Так я и шел, с перерывами: запустил трубу, дошел до места падения, отдохнул и все заново. Уже доходя до здания, я смог метать трубу на пять метров дальше, а расходовать энергии чуть меньше. Последний рывок был самым результативным: донеся трубу до расстояния броска, я запустил ее в стену. С глухим стуком она вонзилась в стену, да так и осталась торчать в ней. По всей видимости, этот звук спугнул какого-то зверька, который отдыхал в тени здания. Он так резко выскочил, что испугал меня, и я инстинктивно махнул рукой, активируя толчок. Толи прыжок животного совпал направлением моего посыла, толи этого и не требовалось, но зверек попал как раз на трубу и умер. Теперь у меня был ужин. Оставалось только правильно его приготовить и не умереть от отравления.

Получен опыт.

Подойдя к зданию, так же решил скрыться в тени, чтобы не повторить подвиг зверька и не стать чьей-то добычей. Там же прочитал описание своего ужина.

Тушкан (животное, 2 уровень)

Описание: не агрессивное животное, живущее в степях. Как им удалось выжить в радиоактивных местах и пережить все катаклизмы не известно. Мясо животного вкусно и не ядовито, но тушканы так хорошо маскируются и ловко передвигаются, что не каждый охотник способен их поймать.

- Отлично, теперь можно с гордостью именовать себя опытным охотником, - радостно поздравил сам себя, пока снимал тушку зверька со штыря. Саму трубу решил пока не выдергивать.

Само здание было похоже на одинокий домик - возможно фермерский. Основаниями для подобного заключения были раскинувшиеся в округе поля, и остовы сгоревших машин, явно сельскохозяйственных. Домик был одноэтажным и совершенно пустым. Скорее всего, именно из этого домика и перекочевало все добро в мое убежище, впрочем, не важно. Осматривал я его с

осторожностью, аккуратно перемешался вдоль голых стен, избегая наступать на битое стекло и мелкие камушки. Получалось далеко не всегда, но учиться же нужно как то? После дома, уже более беспечно осмотрел остовы техники, на предмет полезных находок, но так ничего и не смог оторвать. Больше всего эти железки были похожи на уборочную технику, которая использовалась для сбора урожая. Колес на положенных местах не было - видимо их кто-то снял, до того как поджечь. И если первый "Уборщик урожая" как назвала его справка, стоял на каменных блоках, то второй валялся на боку, выставив свое брюхо на обозрение. Рядом валялись разрушенные бетонные блоки, из которых торчали прутья тонкой арматуры. Все пространство заросло травой и кустарником.

Так и не найдя ничего интересного, уже собирался в обратную дорогу, когда услышал непонятный гул. Что его издавало, было не ясно, а ощущение тревоги прочно поселилось в моем сознании. Первой мыслью было спрятаться в домике, но самолично загонять себя в ловушку было не самой лучшей идеей. Решил спрятаться между техникой в густом кустарнике. Оружие пока не доставал, чтобы иметь возможность использовать пси-навыки. Сидя в кустах, старался дышать как можно тише, да и вообще не шевелиться. Спустя пару минут гул усилился, делая различимым шум мотора и какие-то сторонние скрипы. А еще через пару минут из-за домика выехала какая-то странная машина - легкий грузовик, с наглухо заваренной кабиной и черными стеклами. Я не эксперт, но судя по потекам, они просто были замазаны черной краской. На капоте и крыше кабины стояло по многоствольному орудию - пулеметы или что-то схожее. Смотрелись они устрашающе, и моя интуиция просто вопила о неприятностях. За кабиной торчало три трубы, разной высоты и диаметра, из которых валил черный дым. А дальше находился кузов - тоже обшитый металлом, но без видимого вооружения. Грузовик остановился на площадке перед домом, таким образом, что мне стало видно его левый бок, на котором черной краской было криво выведено "Торговец".

В это время водительская дверца приоткрылась, и сквозь гул мотора прорвался чей-то голос:

- Эй, я знаю, что ты здесь! Не бойся, я всего лишь нейтральный торговец, и решил узнать, может тебе надо чего? - его голос был приветливым и совсем не грубым, и я, начал было расслабляться, но очередной незримый укол нехорошего предчувствия не дал сделать этого.

- Заглуши мотор, торговец, всю дичь мне распугаешь! - как можно грознее крикнул ему. На такой шаг натолкнуло описание

тушкана и его тельце в инвентаре. Может, испугается торговец напасть на опытного охотника.

- Хорошо-хорошо, уже глушу, - тут же отозвался человек из машины. Как только мотор заглох, я испытал небольшое облегчение, а водитель грузовика уже покинул кабину и стоял перед грузовиком. Одет мужчина был не в пример лучше моего: куртка и штаны защитной раскраски, крутые ботинки, на голове кепка, а зелено-коричневый платок закрывал лицо, оставляя открытым только глаза и часть носа. На поясе у него висела кобура с пистолетом, рядом висел устрашающего вида тесак. Он смотрел примерно туда, где находилось мое укрытие, а значит, спрятаться от него не удалось.

- Ты выходить думаешь или нет? - с усмешкой спросил человек. Делать нечего, пришлось покинуть свое убежище. И только подойдя к торговцу понял, что же меня смущало - он стоял так, чтобы оба пулемета не были закрыты его телом. А значит, моя теория, что заглушенная машина не стреляет, потерпела фиаско. - Меня зовут Пирст, и я занимаюсь торговлей на всей Пустоши, вплоть до Болот на севере и Чащи на западе.

- Игорь, охотник, - коротко представился ему. Хотелось вслух восхититься машиной торговца, но не стал, вдруг покажу тем самым свою неопытность и навлеку проблемы?

- Давно обретаешься тут? Я раньше завозил провизию одному парню, в обмен на шкурки, - тут торговец ненадолго замолчал и продолжил, - тебе что-нибудь нужно? Патроны, провизия, лекарство?

- Давай посмотрим, что есть, - кивнул Пирсту.

- Идем за мной, все в кузове.

Едва покинул зону обстрела, как от сердца отлегло, да и интуиция притихла. Торговец уже разложил свой товар. Сказать, что ассортимент был большим и разнообразным, нагло соврать. Но самое необходимое было: вещи, оружие, пища и лекарство, так же имелись походные рем комплекты и какие-то непонятные снасти - их предназначение оставалось загадкой. Торговец был предусмотрительным или уже имел печальный опыт, так как оружие висело на стенах, закрытое решетками. Читать характеристики можно и так.

- Цены у меня умеренные, да и договориться можно всегда. Спрашивай, чего интерес вызывает, подскажу.

- Оружие с вещами у меня есть, нитки бы купил, - задумчиво проговорил я, - есть что-то обучающее?

- У меня две книги имеются, и пара баз данных, но они только для тех, у кого наладонники есть, - и снова небольшая, почти незаметная заминка. - Игорь, у тебя же есть наладонник,

правда?

Пока я осматривал товары и пытался понять, чем буду расплачиваться, торговец зашел мне за спину. Интуиция завопила об опасности, но было уже поздно - сильный удар сбил меня с ног, кинув под колеса грузовика.

Вас атаковал торговец Пирст.

Активирован боевой режим.

Получен эффект - оглушение (20 сек.)

- Очень интересно, парень, кто же ты такой? - проговорил торговец, совсем другим голосом, теперь в нем не было и намека на доброту. - Занял место Овода, охотишься тут, уровень, судя по всему не высок, я думаю, ты убийца или разбойник.

Он еще что-то говорил, об отсутствии наладонника и низком навыке маскировки, но я уже не слушал. Оставалось всего пять секунд оглушения, когда торговец ударил снова. Вместе с оглушением, прошел урон, снявший 10 очков жизни.

- Но тебе можно сказать повезло парень, я не сдам тебя властям, есть и другие способы. Прокачаешься, может быть, опыта наберешься, еще и благодарить меня будешь, если доведется встретиться.

Пирст выволок мое недвижимое тело и стал сноровисто избавлять от вещей и снаряжения. Первым забрал оружие, потом переключился на вещи, последними ушли ботинки.

- Смотри ка, даже вещи его нацепил, между прочим именно я их ему продал, - очередная пауза, во время которой торговец рассматривал мой нож. - Снял с какого-то простака, который ушел далеко от города. Ха-ха.

В этот момент оглушение наконец-то спало, и я даже смог подняться. Торговца видимо это не сильно волновало, так как я был безоружен и раздет. Как же хорошо, что он не знал о моих способностях.

- Знаешь, обворовывая простых ребят вроде меня, нужно быть предельно внимательным, - вкрадчиво прошептал я, мучительно размышляя нужно ли поставить щит, или лучше вложиться удар.

- Шутишь? Да я и так предельно внимателен, - он показал на какой-то прибор, расположенный чуть выше запястья с внутренней стороны руки. - Я каждую минуту просматриваю карту на предмет путешественников.

- Ну, тогда посмотри и на это, - зло крикнул в лицо торговцу, взмахом руки отправляя его в полет. Бросок сработал как надо. Противник отлетел далеко за машину, примерно к моему бывшему укрытию.

Нанесен урон 40

Подобрав нож, выпавший из рук у Пирста, бегом кинулся к

нему. Видимо торговцу очень не повезло, так как его отбросило прямиком на остов от сельхозтехники.

Торговец Пирст (нпс)

Уровень ???

Эффект: средняя травма позвоночника.

- Кажется теперь у тебя проблемы, парень, - мстительно проговорил я ему, полосуя ножом грудь торговца. Лог урона загорелся разными цифрами. Урон был не большой, но стабильный.

- Стой! Погоди! Я же не знал, что ты псионик, - заскулил торговец.

К моему великому сожалению, урон хоть и был, но не достаточный, чтобы обнулить торговца до того момента, как спадет эффект от травмы. Видимо и сам торговец это понял, так как жалобное выражения лица изменилось на злобную гримасу.

- Тебе конец, падаль, я лично убью тебя!

Самым обидным было то, что как только спадет эффект, так оно и будет. А значит, нужно придумать что-то более действенное. Первым порывом было сбегать за дом, и принести трубу. Потом вспомнил об оружии, лежащем в грузовике, и когда я уже бежал туда, мой взгляд уперся в прутья арматуры, торчащие из блоков. А почему, собственно, нет?!

Используя толчок, я сдвинул Пирста немного в сторону, чтобы потом, используя бросок накинуть его тушку на арматуру. Раздался неприятный звук, хруст раздуваемых костей и плоти. Противные звуки, из-за которых по телу пробежали судороги.

Спустя минуту появилось очередное сообщение:

Получен опыт.

Вами получен новый уровень!

Энергия +1

Разбираться с новым уровнем было некогда, нужно было собрать трофеи. С торговца мне выпал только его наладонник.

КПК (наладонник)

Портативное устройство, обладающее широкими функциональными возможностями.

Содержит: карту, радар, бестиарий, позволяет хранить личные данные, дает доступ к кошельку, позволяет пользоваться аукционом (только просмотр).

КПК представляет собой нечто вроде металлического браслета, с экраном на внутренней стороне. Как только я его закрепил, все информационные панели пропали с поля зрения, переместившись на наладонник. С одной стороны стало слегка необычно, но с другой намного более удобно. Дальше пошарив по карманам, нашел связку ключей. Опытным путем удалось

выяснить, что они отпирали замки решеток, за которыми висело оружие. К сожалению, со своим вторым уровнем, много забрать не получилось бы ни при каких раскладах.

Пистолет-пулемет "Оса-1" (одноручное)

Урон: 8-11

Магазин на 32 патрона.

Описание: скорострельное оружие прошлого века. Мародерами или грабители все еще находят их в старых законсервированных хранилищах. Высокая скорострельность частично заменяет низкий урон и **большой разброс.**

Так же я вернул свои вещи, и приобрел много новых - еду и лекарства, иголки и нитки, а так же две книги: "Как выжить в пустоши. Практикум", "Мутанты. Страх и проклятие мира".

Еще нашелся ящик с патронами, и бутылка алкоголя. Я бы забрал еще много чего, но увы, в вещмешок больше ничего не поместилось. А завести машину мне не удалось.

Ваш навык вождения грузовым транспортом не позволяет управлять грузовиком.

И так было со многими вещами, хорошо хоть новая пушка подошла. Но самым большим сюрпризом было сообщения на КПК:

У вашего КПК нет привязки к счету.

Хотите создать?

да/нет

- Да.

Ваш счет создан.

Стоило создать счет, как появилось сообщение о доступе к чужому счету. Согласившись на его взлом, я получил 200 кредитов. Видимо последний подарок от гнилого торговца.

Вернувшись в хижину, я просмотрел окно своего персонажа, теперь, когда вся информация выводилась на экран, а не висела в воздухе, было удобнее.

Имя: Игорь

Класс: мутант

Специализация: псионик

Уровень 2

Жизнь 450

Энергия 400

Характеристики (0 нераспределенных):

Выносливость 4

Энергия 5

Реакция 3

Интеллект 3

Знание 2

Навыки: Интуит, скрытность, эмпат, ближний бой,

уклонение.

Умения: Толчок (бросок), Пси-щит, отвод глаз, эмпатия.

Все это делалось во время хорошего перекуса, готовить мясо я не решился, хотя бы до тех пор, пока не прочитаю книгу по выживанию. Теперь осталось решить, куда вложить полученные пять очков за уровень. Хотелось всего и сразу. Например, прокачать управление машинами, получить более мощные пси-навыки, становиться невидимым и вложиться в ветку мутанта. У меня еще были несколько первоуровневых навыков, куда можно кинуть очки, но все они мне не подходили, так как с каждым уровнем я хотел стать сильнее, а не сделаться специалистом широкого профиля. Специализация, вот в чем кроется настоящая сила. Так, по крайней мере я думал. Высокий уровень здоровья показал, как прекрасно быть мутантом, ведь лишними 100 ед. здоровья не будут, это словно тратить каждый лвл-ап по два очка на выносливость. Кстати именно в умениях мутант, или мутациях, как мне больше нравилось говорить, нашлись еще два весьма интересных улучшения: крепкая кожа и острое зрение.

Крепкая кожа - после изменений некоторые мутанты становятся невосприимчивыми к физическому урону. Их кожный покров приобретает свойства брони.

1 уровень улучшения - кожный покров становиться более крепким, мелкие порезы теперь не страшны. Физ.урон уменьшен на 0.5%. Кожа приобретает более темный цвет.

Острое зрение - меняется структура сетчатки глаза. Нередки случаи, когда мутанты не попадаются на установленные для них ловушки, а все из-за того, что они различают больше деталей, чем обычный человек.

1 уровень улучшения - острота зрения + 10% . Видимых отличий нет.

Немножко подумав, решил вложить по очку в оба. Мгновенных изменений не последовало, но результат появиться и скорее всего после сна.

Дальше еще два очка кинул в телекинез, увеличив тем самым силу и расстояние на котором мог действовать. Последнее очко навыка долго не знал куда деть, но все-таки вложил в **Одноручное оружие**. Раз уж у меня есть такой замечательный пистолет-пулемет, то просто преступно его не использовать с максимальной отдачей.

Теперь на повестке дня осталось всего два вопроса, точнее две книги. Хотя нет, еще нужно покопаться в наладоннике, вдруг там есть что-то интересное.

Первой прочитал книгу о мутантах, хотя это был скорее альманах для охотников на мутантов. Информации было

достаточно много, описывались разные типы мутантов, и места обитания. Кто чем силен и как отличается от человека, как выявлять и истреблять носителей мутаций и тому подобное. Из всего написанного мне удалось уяснить следующее:

А) Чем больше мутант похож на чудовище, тем он сильнее и опаснее.

В) Если прокачивать навыки не полностью, можно оставаться практически не отличимым от человека, а, следовательно, посещать города и торговать в селениях.

С) Необратимые изменения можно скрывать многими способами, начиная от одежды и брони, заканчивая иллюзиями.

Тогда я впервые порадовался тому, что не вложил все 5 очков в **Кожу** или **Зрение.** Стоило прочесть книжку до конца, как КПК завибрировал, переведя взгляд на дисплей, порадовался двум сообщениям:

Скрытность +**1** (прятаться среди людей теперь будет проще).

Получено 1 очко навыка (только для ветви мутаций).

Оказывается совсем не обязательно получать уровень, чтобы прокачивать ветви умений, а 5 это не конечное число единиц, дающихся на все тот же уровень. Впрочем, вкладывать очко пока не стал, оставил про запас - второй уровень открывался лишь при вложении сразу 3-х очков в иконку умения.

Книгу о выживании читал уже на последних волевых. Там говорилось об охоте, отношениях между фракциями и кланами, добыче воды, и маскировки. Не так уж много дала мне этак книга, кроме навыка **Кулинария.**

Кулинария - залог выживания путника при продолжительном походе.

Вам доступна: жарка и варка мяса, бульон и чай.

На обложке книги стояла печать и размашистая надпись:

Выдается во всех стартовых точках, принадлежащих Владыкам.

Так я и думал, эту книжку давали новичкам, чтобы немного облегчить им начало пути.

Еще немного порадовавшись новым умениям, полюбовался Осой и лег спать. День выдался тяжелым, а завтра будет не легче. Нужно хорошо отдохнуть.

Глава 4. Добрые дела.

В этот раз пробуждение было приятным - ни чувства голода, ни боли в теле не наблюдалось, зато появилась некоторая мускулатура. Валяясь на койке, понял, что совершенно не хочется вставать, вместо подъема потянулся к КПК с твердым намерением изменить настройки. Для начала необходимо удалить все лишнее, чтоб значит, не мешалось. Первым в топку ушли фотографии, за ними различное видео и игры. Все это было призвано, чтобы коротать время за рулем транспорта, и для меня являлось бесполезным. Дальше покопался в настройках карты, правда оставил все как есть, т.е. приоритетом было обнаружение живых существ. Теперь оставалось только удалить записи торговца, но для начала решил их прочесть, и как выяснилось совсем не зря.

Читая строку за строкой, заодно узнавая цены на вещи в городах, среднюю наценку, и собственно, цены у торговца, наткнулся на интересную строку "Рабы" с доходом от трехзначных чисел и выше.

- Так вот куда ты меня хотел спровадить, жалкая твоя душонка, - от нахлынувшей вдруг злости, выругался вслух. - И куда же ты доставлял несчастных, а?

Пришлось прочитать дневник торгаша, чтобы найти координаты базы работорговцев, которые, кстати, уже были введены в наладонник, только там название было иное: База "Свободные торговцы". Идти до нее было около пяти часов, и первое желание пойти и уничтожить там всё и вся, начало остывать, но тут завибрировал наладонник:

Получено новое задание: Работорговцы

Тип: редкое

Минимальный уровень для выполнения 10.

Описание: В записях Пирста вы нашли упоминание о базе работорговцев. Уничтожить базу самостоятельно, доложить властям планеты, или оставить все как есть, выбор за вами.

Награда за з**ачистку: броня, оружие, кредиты, вариативно.**

Награда за информацию: 500 кредитов, +50 репутации.

Штраф за бездействие: -1 карма.

Сколько времени давалось на выполнение, было не ясно, но теперь бросать квест мне не хотелось. Все-таки зачистить базу, и получить броню с оружием было очень заманчивой перспективой, не говоря уже о "вариативности", а вдруг что-то крутое получу. Впрочем, это уже во мне проснулась жадность, но вместе со здравым смыслом, ведь раз я в программе адаптации, то

социальная часть должна быть очень важной, если не решающей в моей дальней судьбе. Да и прокачаться не помешает, в любом случае.

Наконец-то встав с кровати, покинул убежище, чтобы умыться и подышать воздухом. В помещении дышать было тяжело, и что-то подсказывало мне, что это связано с проблемами в вентиляции. Возиться с ремонтом мне не хотелось, поэтому решил сюда больше не возвращаться, по возможности, ясное дело.

Перед тем как покинуть столь гостеприимное место, решил разок искупаться в радиоактивной воде, неудовольствия ради, а чтобы найти выроненный в первый день нож.

Вода была холодной, мутной и опасной. Жизни стали по не многу проседать, тут же в восстанавливаясь - спасибо первому навыку из ветви мутаций. После первого же нырка все тело покрылось противной пленкой, волосы слиплись, а глаза нещадно щипало. Дно было илистое и точно так же как я, покрытое пленкой, в воде было не разобрать, но уверен - на свету она бы переливалась десятками цветов и оттенков. Искать нож было нелегко, но он мне нужен, поэтому пришлось перебороть себя. Спустя три часа я заработал несколько кровотечений, два раза насквозь проколол ладонь ржавой арматурой, целая обойма с металлическими шариками, искомый нож и под конец, меня чуть не съела змея:

Водяная Козюля (змея, 2 уровень)

Урон укус: 5 ед.

Урон яд: 3 ед. в секунду**, длительность 20 секунд (суммируется до трех раз)**

Описание: ядовитая змея, ареал обитания до катаклизма: степь, лесостепь. Отличительная черта - загнутый шип на голове. После войны претерпела множество мутаций, которые привели к целому виду ядовитых змей.

Вот такая штука на меня напала, когда я в очередной раз обагрил своей кровью водоем. Сражаться под водой оказалось довольно сложно, и дело не только в том, что мой верный щит тут не сработал почему-то, а толчок отбросил еще и меня, а в том, что змея была куда проворнее. Хорошо еще, что мне удалось извернуться, когда она впилась мне в предплечье и откусить ей голову. Да, именно так я и поступил. А саму тушку еще и выбросил на берег, чтобы потом приготовить себе обед из нее. Единственное, что было неприятно, это отравление сильно испортившее мне жизнь.

Выбравшись на берег, первым делом отдышался, все-таки бой выдался тяжелым. Помимо победы, порадовало еще и сообщение:

Получен опыт!

За первый бой, проведенный в непривычной для вас среде, коэффициент увеличения опыта х3.

Получен новый уровень!

Энергия +1.

Лвл-ап значительно повысил мои характеристики, и умереть от отравления, я больше не боялся. Определенной цели, что я хочу получить из своего персонажа, у меня еще не было, но некоторые мысли начали формироваться в некий, пока еще не четкий план. Поэтому, собственно, два очка ушло в Энергию, догнав ее до восьми, и по единичке в реакцию, интеллект и знание. Жизни сами подросли.

Закинув тушку змеи в инвентарь, теперь там не только мертвый тушкан будет, отправился в домик, чтобы хоть немного стереть грязь с тела. Использовав на это дело, покрывало, которое после недолгого раздумья взял с собой (чтобы стелить на землю, во время сна) покинул хижину, теперь уже точно навсегда.

Знакомой тропой поднялся к трубе и обновил флягу, вдоволь напившись воды, умываться при этом не стал, так как во время недолгого пути, мне на лицо осела пыль, а КПК выдал сообщение о временном улучшении маскировки:

Маскировка +3 (временно)

Ради такого бонуса, можно и потерпеть неудобства подумал я и отправился в сторону стоянки работорговцев, рассчитывая, за пять часов пути, набить если не десятый, то восьмой уровень точно. Один нож все так же висел на бедре в кобуре, а второй управляемый телекинезом, летал вокруг меня, описывая круги и восьмерки. Поднять в воздух сразу два ножа оказалось непосильной задачей, но надеюсь, это только пока.

Живности по пути попадалось до обидного мало, и за три часа я поднял только два уровня. Четвертый взял после истребления стаи зараженных собак, из пяти голов, а пятый, когда наткнулся на спятившего робота ремонтника, который крутился возле какой-то кучи хлама, бывшего когда-то неким боевым роботом. И если с собаками проблем не было - я мысленно метнул оба ножа по очереди в вожака, который был 5 уровня, и добил его толчком. А приспешников, 4 уровня, просто расстрелял прикрываясь щитом. То с роботом возникли проблемы. Он был шестого уровня, и мои ножи не нанесли ему совершенно никакого урона, а вот его цилиндрическое тело, мгновенно разогнавшись, врезалось в меня, сбив щит и сняв 12 ед. жизни. Видимо какая-то спец. атака, потому что повторил он ее только спустя 20 секунд, за которые я успел один раз использовать толчок, и разрядить обойму Осы. Второй раз, памятуя прошлые удачные заходы, я активировал толчок в тот

момент, когда спятивший дрон снова включил свое ускорение. Результат был выше всяких похвал, во-первых мне удалось опрокинуть противника на спину, а он был лишен возможности подняться, а во вторых наладонник снова завибрировал.

Получен навык: Опережение

Вы атаковали противника в момент спец.атаки, тем самым решив исход боя в свою пользу.

Поздравляем, коэф. опыта x2!

Опережение: контратака это хорошо, но любой псионик скажет вам, что использовать силу противника против него самого, нужно не после а в момент атаки.

Внимание: при равных уровнях шанс опередить атаку противника 50%, если ваш уровень выше, то шанс > 50%, если ниже, то < 50%. При учете, что у противника нет данного или аналогичного навыка.

После того как я выпустил целую очередь между лапами дрона, которые система назвала манипуляторами, причем нижними, он издох, наградив меня новым уровнем. А лутом мне был тот самый манипулятор, который можно было использовать при создании некоторых роботов.

Вами получен новый уровень!

Текущий уровень - 5.

Полученные очки я вложил таким образом, чтобы получились ровные красивые цифры. **Имя**: Игорь

Класс: мутант

Специализация: псионик

Уровень 5

Жизнь 800

Энергия 1000

Характеристики (0 нераспределенных):

Выносливость 5

Энергия 15

Реакция 6

Интеллект 5

Знание 5

Навыки: Интуит, скрытность, эмпат, ближний бой, уклонение, опережение, кулинария.

Умения: Толчок (бросок), Пси-щит, отвод глаз, эмпатия.

Так же потратил накопленные очки навыков, повысил до капа отвод глаз (3 ед.), что открыло путь к новым навыкам "Сокрытию шагов" и "Отвлечению". Одно с помощью направленного пси-поля глушило громкость шагов, второе наоборот создавало в пределах видимости неясную тень, которая громко топая, проносилась перед глазами противника. Сокрытие 1 уровня, не работало на

гравии и стеклах и имело перезарядку в 10 секунд, а Отвлечение работало только при плохом освещении, и срабатывало раз в 2 минуты. Ни то ни другое невидимостью не было, по одной единице я туда закинул. Как только довел бросок до капа (так же, до 3-х единиц), открылся путь к двум веткам массовым атакам, и единичным, но более мощным. Из массовых выбрал "Пресс" и "Волну", а из единичных выбрал "Захват" и "Удушение".

Пресс - атака по площади.

Псионик своей силой атакует сразу несколько врагов, значительно увеличивая гравитацию на площадке 3х3 метра, при этом враги замедляются. Имеется шанс раздавить мелкого противника.

Замедление противника в 1,5 раза, пока не покинет область.

Активация: слово или жест.

Пускай это и не стан, но уже очень хорошая и важная способность. Предвидя ее полезность, закинул два очка туда.

Волна - наносит круговой урон, в радиусе 1,5 метров. Отбрасывает врагов.

Активация: слово или жест.

Конечно, можно отбросить противника и броском, но если противников не больше одного. Да именно тут мне и пригодиться данная способность.

Захват - выбранная цель полностью обездвиживается и лишается возможности атаковать. Время захвата: Энергия/ уровень противника, в секундах.

Ограничение: использовав захват, нельзя активировать иные пси способности.

Активация: слово или жест.

Вот это настоящий стан, но он ничем не поможет против противников вдвое больше уровнем, чем мое значение энергии. Надеюсь такие мне не попадутся в ближайшее время, ну а потом уже будет не критично.

Удушение - своей силой псионик пережимает горло, противнику мешая дышать.

Урон 5 ед. в секунду.

Расход энергии 20 в сек.

Активация: только жест.

По два очка в Пресс, Волну, Удушение и три в Захват. До капа любой из возможностей уже нужно было по 5 очков, и естественно до него дело не дошло. Пока.

Пришлось немного поломать голову над жестами-активаторами, но в итоге все вышло довольно удобно, и лишь захват активировался аналогичной голосовой командой. Пресс

активировался жестом, которым пользовался любой преподаватель на любой кафедре, только тут необходимо было сделать это обеими руками и без зажатого оружия, исключения составляли энергокастеты и т.п. Волна срабатывала, стоило лишь повести плечами вперед. Удушение - вытянутая рука, с жатыми пальцами.

И только потратив все очки навыков, подумал, что не улучшил телекинез, в общем, и забыл про все остальные ветки. Впрочем, еще будет время для иллюзий или оружия, сейчас мне больше нравиться работать пси умениями.

Все убийства не принесли мне ни одного кредита, или даже патрона, что было не хорошо. Пришлось свыкнуться с мыслью, что после зачистки базы, мне непременно нужно попасть в город, чтобы купить расходного материала. Те же патроны исчезали катастрофически быстро.

*****

Спустя еще два часа, я сидел между скалами, и наблюдал за базой издали. Ну как базой, скорее временной стоянкой. Небольшая полянка, огороженная с трех сторон скалами, и единственной наземной дорогой, была хорошо видна с моего места. На полянке стоял корабль, его класс и название мне определить не удалось, хотя наладонник тут же выдал приложение скачать базу знаний "Каталог космических кораблей и их характеристики" за 2000 кредитов. На мой взгляд, не самая нужная мне вещь, поэтому спокойно отказался. Кстати базы знаний, здесь были не учебными пособиями, нет, просто КПК получал возможность распознавать различные объекты. На моем теперь уже, компьютере, была база с перечислением местной живности и разумных. Именно так торговец ловил одиночек и новичков.

Кроме корабля, было ещё несколько бараков, в одном держали захваченных людей, в другом жили сами работорговцы. Были еще какие-то ящики, накрытые маскировочной сетью, навес со столом и парой лавок, а так же клетка, пустующая на данный момент.

Количество противников мне удалось подсчитать только приблизительно, и выходило что-то около 15 красных точек, и три серых. Последние видимо рабы.

Ах, да, совсем забыл, еще был охранный периметр: какие-то светящиеся столбы, расположенные через каждые два метра, они пересекали дорогу, и отгораживали поляну от внешнего мира, если можно так сказать. Впрочем, рядом с моей наблюдательной позицией было место, откуда можно запросто перепрыгнуть на защищенную территорию. Вот только сражаться здесь, имея лишь

5 лвл, будет глупостью.

Пока я наблюдал за базой, решая нападать мне или нет, серые точки начали какое-то движение. Спустя несколько минут, я стал свидетелем любопытного происшествия - один из работорговцев зашел в барак с каким-то чаном, скорее всего едой. А спустя несколько мгновений, красная точка на моей карте потухла, правда вместе с одной серой. Ожидая продолжения, подался немного вперед. Через пару мгновений из сарая выскочило два человека, быстро оглядевшись, они, рванули к воротам. Все бы ничего, но один из охранников как раз вышел из-за угла и напоролся на спины убегающих людей.

Получено новое задание: Беглецы (ситуационное).

Помогите людям спастись.

Награда: неизвестно.

Штраф: нет.

Не раздумывая принял задание, и тут же отправил в охранника "отвод глаз", следом "обманку". Мне, да и беглецам, повезло, что уже перевалило за полдень, и от части скал имелась тень, иначе с агрить охранника на мираж, мне бы не удалось. Так же активировал на убегающих людях "сокрытие шагов", что должно было хоть немного, но повысить их шансы.

Казалось бы, вот она победа - ребята достигли ворот и миновали их, а растерянный охранник уже забыв о том, что видел, патрулирует лагерь дальше, но нет. Появились два незамеченных мною раннее работорговца, они сидели недалеко от ворот с внешней стороны, в каком-то секрете и выскочили на встречу беглецам. Проблема заключалась в том, что из-за небольшого изгиба дороги, мне был виден только один из противников. Но делать было нечего, использовал на него "удушение", для чего пришлось встать в полный рост, и вытянуть вперед правую руку, а метрах в пятидесяти от меня над землей приподнялся противник, он принялся дергаться, сучить в воздухе ногами, и при этом царапать собственную шею. Я не видел таких подробностей, но почему-то прекрасно знал, что так оно и есть. Более того, его напарник, видя непонятную для себя ситуацию, запаниковал, и пропустил слаженную атаку игроков. Спустя пять секунд и 30 потерянных жизней (два очка в навык, подняли урона на 1, по 0,5 за улучшение) противник смог освободиться , а у меня осталась последняя возможность помочь ребятам.

- Захват, - немедленно прошептал я, тут же наблюдая как оживившийся было противник, замер статуей. Правда, таким образом, я смог продержать его всего две секунды, а значит и уровень у охранника не больше 8-го. К счастью, общих семи секунд, хватило беглецам, чтобы убить первого охранника,

невидимого для меня, и сообща, завалить второго. Я даже позавидовал тому, как красиво и слаженно действовали эти двое. Долго завидовать не пришлось, так как снова завибрировал наладонник.

Контрабандист (работорговец) убит с вашей помощью, получен опыт.

Задание Беглецы выполнено.

Карма +1

Получено новое задание: Доброта.

Помогите спастись беглецам от погони.

Награда: опыт, вариативно.

Штраф: нет.

Отказываться от задания я не собирался, это было явно веселее, чем истреблять мобов, и поможет поднять уровни. К тому же, погоня, это не плохой способ уничтожить часть работорговцев, которые косили под контрабандистов. Главное чтобы противники, меня не заметили, а значит помогать нужно скрытно.

После принятия задания, точки из серых стали синими, как бы символизируя о своей важности. А так же появилось расстояние до них, которое сначала росло, но потом замерло на одной точке. Видимо они или выбились из сил, или решили, что преследования не будет.

Сообщение на экране КПК говорило об обратном: **Погоня начнется через 15 минут.** И окошко таймера с обратным отсчетом.

- Отлично, и что делать?

Вопрос был оставлен без ответа, а я спешно выбрался из скал и отправился в сторону дороги. Если где-то и останавливать погоню, то только по пути движения.

*****

- Что делать Тимми? - в который раз спросила сестренка, в ее голосе были слезы, которые она еще сдерживала, но уже очень и очень плохо.

- Не знаю Рада, - с горечью сказал ей, стараясь заглушить собственное отчаяние. - Задание еще не провалено, а значит и шанс будет.

Уже трое суток мы сидели в плену у контрабандистов, которые помимо всего прочего занимались еще и торговлей людьми. Поганый торговец хламом, подъехал к ним на своем грузовике и предложил купить товары, а после наглым образом пленил, забрав все вещи и продал сюда, за 200 кредитов. Долбаные двести кредитов! А ведь Они с Радой выполнили свой главный квест и прошли адаптацию, им осталось только прибыть

на нужное место и все! И планета останется в их власти, и люди не станут работать на рудниках Владык за пропитание. Но нет, чертов торговец, чтоб его мутанты сожрали, обманул их и все испортил. Даже если бы он их просто убил, то появившись на точке возрождения, они не успели бы прийти на нужное место, а теперь, попав в рабство, и подавно провалят квест.

- Кхе,кхе, - подал голос еще один пленник, из своего угла. Он уже был там, когда приволокли ребят, но на расспросы не отвечал, сидел тихо и почти не двигался. - Я его чувствую, он еще слаб, но может помочь. Шанс-с, его вам дам я, запомните.

Его голос больше походил на шипение, чем на внятную речь, в другой момент Тимми бы что-то заподозрил, вспомнил про бестиарий и мутантов. Но сейчас его мысли прервал голос сестры, срывающийся на истерику.

- Что ты несешь, старик? - в ярости закричала Рада. Ну конечно, то он молчит трое суток, то несет неизвестно что, есть от чего прийти в бешенство, понимаю сестренка.

В этот момент дверь сарая открылась, и на пороге появился охранник, с едой. Не успел он сделать пары шагов, как старик кинулся на него, повалил на пол и принялся грызть. В стороны полетели ошметки плоти и крови, но охранник не растерялся, а с ругательствами достал из ножен свой клинок и вонзил в бок мутанту. Да, это был именно мутант. Он прожил с ними трое суток в одной камере и не напал. Поймав себя на мысли, что мутанты возможно не все безмозглые злые существа, Тимми тут же грязно выругался и решил помочь старику, но было уже поздно. Противники убили друг друга, точнее, охранник уже был мертв, а мутант на последнем проценте жизни.

- Я не могу ему помочь, нет лекарств, к тому же они не помогут ему, при такой степени мутаций, - она развела руки в стороны, опустив взгляд в пол. Да сестричка, мне его тоже немного жаль.

- Бег..Бегите-е, скорее. Он там, поможет, чую, - прохрипел в последний раз мутант и умер.

- Обыщи тело, нет оба тела, - тут же приказал сестре. У нее была специальная характеристика, отвечающая за внимание. Говоря по-простому, все ценные предметы для ее глаз слегка подсвечивались.

- Готово. Два клинка, плохой КПК, еда и табак. Больше ничего, даже одежда по паре прочности всего. Хлам. - Быстро и по существу, вот так и должны общаться воины нашей планеты. А мы не просто воины, мы элита правящего совета. Хотя о каком совете речь? Владыки уничтожили почти всех, этот проект "Орбита" штучка не с одним, а тысячей слоев, за каждым из которых

найдется очередное двойное дно.

- Ладно, берем по клинку и еду. Все, бежим.

Открыв сарай, быстро сориентировался и повел сестру за собой. Наладонник уже красовался на нужном месте, и карта округи была, что называется "как на ладони". Улыбнувшись своим мыслям, внимательно огляделся и побежал к воротам. Сзади, отставая ровно на шаг, бежала Рада. Конечно, можно было двигаться и быстрее, но тогда не удастся пробежать далеко, и оторваться от погони можно не мечтать. Так хоть шанс есть. Впрочем, нет, уже нету.

Из схрона, или как их еще называли - секрета, на дорогу выскочили двое охранников.

Контрабандист охранник, 8 уровень.

Жизнь 1000

Энергия 450

Второй был точно таким же, оба однотипно вооружены: нож и короткоствольный автомат. Сражаться против них, не имея физ. защиты было безумием. Хотя умереть все же лучше, чем попасть на рудники, с этой мыслью я приказал сестре.

- Атака, - это было слово-ключ, активирующее "яростный крик", повысивший нашу атаку на 2%.

- Защита, - это уже умение Рады, повышающее защиту на 1% и восстановление энергии в бою, на тот же 1%.

Собираясь атаковать первого же противника, заметил, нечто странное в его поведении - он выронил автомат из руки, а потом и вовсе взлетел над землей, хватаясь руками за горло, словно его кто-то душил.

- Урон в дальнего, - тут переориентировал цель, вовремя вспоминая о том, что мутант сказал перед смертью. Нам кто-то помогает, видимо это и есть квест на спасение, правда без предварительного задания. Возможно скрытый. А возможно нам помогает игрок, но тогда вопросов становиться еще больше, ведь тот, кто убьет нас, получит от Владык солидную премию и игровые блага, а кто поможет, наоборот, окажется в немилости. Впрочем, сейчас не время думать об этом. Вложив в атаки всю свою ярость, накопившуюся за последние три дня, я бил и бил противника, который пропустил момент атаки, и теперь получил дебафф "Ошеломление", а мы с сестрой наоборот, бонусом от системы получили баф "Напор". Он еще повысил силу атаки и защиту на пару процентов. Спустя 6,54 секунды наш противник был повержен, как раз это время неизвестный помощник продержал второго противника, не давая ему атаковать. Спустя еще семь секунд, и этот противник упал к нашим ногам. Рада, уже без упоминаний, облутала противников, тут же протянув второй

клинок. Автоматы она оставила себе.

- Так себе оружие, наше лучше было, - с сожалением обронила она. - Еды две порции, накидок нет, ботинки еще.

- Одевай, и идем, времени почти нет.

- Хорошо.

Дальнейший путь давался нелегко, и дело вовсе не в мобах - их то, как раз и не было, а в самих препятствиях. Сработал один дебаф, который значительно затруднил продвижение, а потом и вовсе свел его на нет.

Метка раба - если раб покидает охранный периметр, то спустя некоторое время, зависящее от силы психоника, на него накладывается негативный эффект.

Сила -90%

Энергия -90%

Двигаться с таким "бонусом" было практически невозможно. А чтобы избавится от него, нужно было либо убить психоника, либо продержаться с меткой сутки, дождавшись пока она исчезнет сама, либо же, найти другого психоника, который согласиться поделиться своей силой. Ни в один из вариантов Тимми не верил. Нам не продержаться сутки.

- Сестричка, думаю, нам остается только убить друг друга, - бодрым голосом сказал я.

- С этим дебаффом, даже стреляя из обоих автоматом, я сниму твои жизни, только выпустив две обоймы, - обессиленно произнесла она.

- Ладно, пока у нас есть время, давай просто полежим и отдохнем, - что еще я мог ей сказать? Конечно, когда за нами придут, мне удастся обнулить ее жизни, и она улетит на респаун, меня же ждет долгое и очень неприятное рабство. Хотя, плевать. Планета проиграна, так хоть сестру огражу от проблем.

- Как думаешь, скольких пошлют за нами? - ее слабый голос органично вписывался в шум травы и шелест ветра.

- Думаю несколько охранников, но не больше пяти точно, - я хотел еще что-то сказать, но в этот момент со стороны дороги, которая вела в лагерь, послышался шум и грохот камнепада.- Что это?

- Обвал, - радостно прошептала Рада.

Не говоря больше ни слова, я прислушался к звукам природы, где-то совсем рядом кричали наши враги, раздавались выстрелы. В который раз я пожалел, что на моей руке висит не мой КПК, а дешевая подделка. Да на ней даже враги отображались только в радиусе 10 метров, не говоря уже об остальном. Вскоре враги затихли, и на несколько минут воцарилась тишина. А еще через несколько мгновений на карте отобразилась красная точка,

стремительно приближавшаяся к нам. Это был один из охранников, помимо жизней в красной зоне, на нем висело сразу несколько негативных эффектов: ужас, паника, отчаяние. Одна из причин, из-за которой мутанты являются весьма страшными противниками.

Всех моих сил, хватило на то, чтобы принять почти вертикальное положение и выставить клинки вперед, слегка подавшись всем телом к врагу. В этот же момент, охранник заметил нас и начал поднимать оружие. Секунда или две, и мы отправимся на точку воскрешения. Я даже закрыл глаза, чтобы не видеть, как загорится маленькая звездочка возле дула автомата, надеясь на то, что пуля сразу попадет в важный орган и не придется испытать ужасающей боли. Словно повинуясь моим мыслям, почувствовал сильный толчок, после которого повалился на землю, тут же стало трудно дышать. И совсем не больно. Хотя бы легкая смерть, промелькнуло в голове, прежде чем сознание померкло.

- Эй, Тимми, очнись, нам пора идти, мы опоздаем, - требовательный и напуганный голос Рады ворвался в пустоту моего сознания, тут же ее заполнив.

- Что? Я разве не умер? - недоверия, замешанного на радости, в моем голосе было больше всего остального.

- Нет, не умер, тот охранник видимо споткнулся и упал на твои клинки. Он сбил тебя и придавил телом. Я его стащила, но ты уже потерял сознание на 120 секунд, - сестра говорила так быстро, что часть информации ускользала от меня. Но одно было ясно - я не умер, а дебафф от метки раба куда-то испарился.

- Далеко отсюда до точки?

- Нет, брат, к вечеру дойдем. Вот одежда, она получше твоей, надень, - любящий голос сестры лучился счастьем.

- Все, идем.

*****

Или эти работорговцы совершенно глупы, или ни во что не ставят сбежавших рабов. Они отправили за беглецами всего пятерых охранников, а остальные остались в лагере и занялись своими делами.

Я же в это время сидел в секрете у дороги и ждал. Два огромных булыжника уже занимали свое стратегическое положение, готовые в любой момент упасть на дорогу. Оба моих ножа лежали рядом, чтобы в любой момент можно было отправить их в полет. Пси-щит активирован. Больше предпринять ничего не успел, так что в момент обнуления таймера, когда на дорогу вышло всего пять человек, даже выдохнул. С этими должен справиться.

Они прошли мимо меня, даже не взглянув на тела погибших. Спешки в их движении не было, и, смотря на карту, я начинал понимать, что беглецы не зря сидят на месте, и точно есть на это причина.

Впрочем, сейчас важно решить проблему с охранниками, остальное решиться позже.

Аккуратно покинув засаду, накинул на себя "сокрытие шагов", отправился следом за отрядом. Как только первый из работорговцев поравнялся с дальним камнем, с помощью телекинеза потянул того вниз. С трудом, но булыжник поддался, правда, первый противник все-таки проскочил ловушку. Остальные же, как я и планировал, тут же рванули назад, попадая уже под второй камень. Итог 2:0 в мою пользу. Еще трое оставались живыми, но с неполными барами жизней, это уж точно. Убить их можно было разными способами, но я выбрал самый простой: два метательных ножа отправились в того охранника что был здоровее, тем самым его убив (еще бы, сразу два критических попадания, одно в глазницу, второе в печень). Пока бедолага картинно падал, в клубах пыли, телекинезом повернул автомат, зажатый в его руке, в сторону четвертого противника и мысленно нажал на курок. Магазин разрядился секунд за пять, оставив работорговцу жалкие крохи жизней, да и то, потому что большая часть пуль прошла мимо. Добивал я его уже своей Осой, практически в упор.

Взгляд на карту, заставил меня выругаться, последний из охранников, тот самый, что шел первым, практически добрался до моих беглецов. Пришлось бегом его догонять.

Нагнать мне его так и не удалось, но перейти черту, за которой можно было использовать "толчок" мне удалось.

Группа преследования уничтожена.

Получен опыт.

Получен новый уровень!

- Я знал, что помогать людям очень доходно, но не ожидал что настолько, - радостно поздравил сам себя с маленькой победой, идя назад, чтобы собрать трофеи с противников и вернуть свои ножики.

Сотня кредитов, триста патронов, еще три ножа вместе с ножнами, что очень важно. И три автомата, полностью для меня бесполезными. Их пока оставил в инвентаре, вдруг продать удастся.

На этом решил вернуться к своим подопечным, проверить, как у них обстоят дела.

Внимание, Метка Раба тянет силу из беглецов. Вы можете поделиться частью своих сил, чтобы снять дебафф (- 100

энергии на время квеста).

Согласиться?

- Да. Куда деваться.

Всего несколько дней одиночества, а уже разговариваю сам с собой. Вроде бы всегда считал, что компания мне не нужна, а выясняется обратное.

Близко подойти я не решался, но расстояния 25 метров вполне хватало, чтобы остаться незамеченным, наблюдая при этом за ребятами. Из разговоров стало ясно, что это брат и сестра, и они спешат. Ровно полминуты им понадобилось на сборы, после того как парень очнулся. Оперативно. Кажется у нашего десанта, что защищал последние лаборатории, было 45 секунд на сборы. Что же, это точно не простые люди.

Сопровождать их пришлось до самого вечера, порой отбиваясь от мутировавших животных. От скуки снова начал упражняться в телекинезе, так же по дороге распределил очки, на этот раз все пять бросил в Энергию. А очки навыков без затей поднял все используемые на единичку. За час до заката, когда, беглецы расположились на какой-то полянке и активировали межзвездный маяк, у меня обновилось задание, и появился новый таймер.

Теперь, видимо для разнообразия, нужно было продержаться 20 минут против наступающего противника, или убить главного заводилу - псионика 10 лвл. Именно он был на базе главным и ставил метки рабам.

Не дурно. Вы меня заинтересовали. До начала атаки оставалось 5 минут, за которые я забрался на ближайшее дерево.

Хоть какое-то, но преимущество мне просто необходимо. Сидя на ветке, услышал отчаянный крик девушки:

- Кто бы ты ни был, если слышишь, прошу, помоги. У меня только 34 патрона! Нужно больше.

А вот патроны отдавать мне совсем не хотелось. На таймере оставалось чуть менее минуты, когда я с помощью телекинеза закинул к ногам девушки четыре полных обоймы, по 42 патрона в каждой. Обоймы снял с трофейных автоматов, в которых, кстати, тоже оставались патроны.

- Спасибо, что помогаешь, - искренне и с достоинством ответил брат девушки.

Хотелось сказать им что-то крутое или на худой конец пафосное, но понимание того, что справиться с псиоником на 4 уровня выше, мягко говоря, сложно, заставило не раскрывать рта.

А тут и потеха началась.

Первым делом на ребят напала стая волков, в двадцать голов, все кроме вожака 7 уровня, вожак аж девятого. Сами игроки были

тоже девятого, так что волки им не могли доставить много хлопот, пускай и толпой. Но упускать столь ценный для меня опыт, было преступно, поэтому в волков тут же полетели ножи, один за другим находившие своих жертв.

Атака из тени, коэф. урона х3

Атака с высоты, коэф. урона х1.5

Противник вас не видит, коэф. урона х2

Бедные волки, на своем седьмом уровне, они имели по 1050 хп, которые я снимал с двух ножей, особенно если удавалось попасть в основание черепа. Две секунды, и на моем счету два трупа. Потом еще секунда на возвращение ножей, и очередной полет. За это же время мечник, как я стал его называть, убил семерых, а автоматчица тремя длинными очередями, с обеих рук, срезала девятерых. Вот тебе и слабый пол.

Следующей волной были белки, тоже под контролем псионика. Они первыми заметили меня, и сбросили вниз. Против белок лучше всего работали "броски", особенно если пулять белочек в небо, да под углом близким к 90 градусам. Пока девушка поливала свинцом макушки ближайших деревьев, брат охранял ее, создавая своими клинками поистине непроницаемую защиту.

А я развлекался, отправляя свои пушистые снаряды в небо и с удовольствием, прислушиваясь к громким "шмяк" раздающимся спустя пару секунд. Не знаю из-за чего, но каждое падение было критическим, белки умирали, и мне это нравилось. В какой-то момент мне все это наскучило, и я использовал "пресс", спустив тем самым на землю десяток белок. Вторая волна продолжалась ровно пять минут.

Начало третьей, и завершающей, как я надеюсь, ознаменовалось треском сучьев и ревом какого-то существа.

- Как минимум пещерный медведь, не меньше, - тут же "обрадовал" сестру, а заодно и меня, своими познаниями.

Тем временем рев раздался совсем близко, и на площадку выскочил огромный медведь.

Подчиненный медведь, 11 уровень.

Жизнь 3000

Энергия 1700

Огромная сила и мощь, вот как описываются эти гиганты.

- Этот мой, - весело сказал мечник. А дальше я увидел настоящее чудо: парень кинул свой клинок в голову медведя, и что интересно попал, причем в глаз. Дальше, за три гигантских шага-прыжка игрок оказался около медведя, левой рукой, согнутой в локте, схватил левую лапу медведя и заскочил ему за спину, мгновенно оказавшись с правой стороны, но сантиметров

на десять-пятнадцать выше. Клинок в правой руке вонзился в горло медведя, а удар клинком в навершие меча протолкнул его дальше в тело медведя. Игрок, оттолкнувшись от тела медведя, сделал заднее сальто и приземлился в месте от упавшего трупа.

- Это мой любимый прием, называется "Смертельный прием". Мой подарок тебе. Спасибо за помощь, Игорь.

Задание выполнено: Доброта.

Награда: опыт, **умение "Смертельный прием".**

Смертельный прием - навык, позволяющий убить одного противника, невзирая на уровень его жизни и защиту.

Ограничение: не выше чем ваш уровень +5, не действует на боссов.

Откат - 7 суток.

Получен опыт.

Получен новый уровень!

Глава 5.

Работорговцы.

Пока я читал сообщения системы, совершенно упустил из виду то, куда пропали мои подопечные. Особенно удивило, что мое имя не было для них загадкой - или они изначально знали обо мне или так было запланировано в задании. Впрочем, какая мне разница? Главное, это полученный опыт и навык, который должен значительно повысить мои шансы на выживание.

Бредя по лесу, ставшему таким тихим и обманчиво безопасным, погрузился в меню персонажа и, по подсказке системы, привязал новый перк к жесту, а так же распределил все очки характеристик. Перк - так мы называли способности в играх, когда я был студентом и позволял себе такие шалости, как бездумное и бесполезное, в общем-то, времяпрепровождение. Хотя, учитывая последние реалии не такое уж и бесполезное.

Перешагивая через трупики поверженных животных, я раз за разом читал одну и ту же надпись:

Разделка туши невозможна - не хватает навыка.

Таким образом, все многообразие противников не принесло мне никаких дополнительных ресурсов. Наверное, имело смысл проверить медведя, но ведь его убил не я, да и забылось это как-то. А теперь и возвращаться лень.

Собственно до полянки, где прошло основное сражение, было не так уж далеко, и можно было поборов лень вернуться назад, если бы не одно "но". Чувство опасности, обострившееся до предела и дикое желание убежать и спрятаться где-то далеко и желательно как можно глубже под землей.

Наладонник тут же мелко завибрировал, выдавая постоянно обновляющиеся сообщения:

Контроль - провал

Аура страха - негативный эффект

Длительность 15 секунд

Контроль - провал

Паника - негативный эффект

Контроль - провал

Дальше я смотреть не стал - и так понятно, что главный гвоздь программы, псионик 10 лвла, наконец-то решил принять участие в схватке.

- Думаешь самый умный, да? Покажись! - закричал я, стоя на одном пяточке и лишь бешено вращаясь вокруг собственной оси. Кричал больше от испуга, чем по собственному желанию - удивительно, но страх и паника действительно ощущались. Но

раз меня хотят куда-то загнать, словно зверя, то определенно не стоит куда-то нестись.

Естественно, мне никто не ответил, но под контроль меня взять больше не пытались. Возросло только ментальное давление, сминающее мою неумелую защиту, заставляя сначала попятиться, а потом и побежать.

Прыгая через поваленные стволы и огибая ямы, я бежал в сторону лагеря работорговцев, по тому же пути, хотя и не желал этого. То есть желал, конечно, но на своих условиях.

В какой-то момент лес закончился, и я выскочил на открытую местность, и тут же остановился. Во-первых, аура страха наконец-то развеялась, а с ней и паника, а во-вторых бежать дальше смысла не имело - псионик стоял в десяти метрах передо мной. Чего и следовало ожидать. Невысокий, лицо было скрыто под капюшоном, он стоял прямо у меня на пути, держа в руках какую-то винтовку, или что-то вроде того.

Зурим, Кукольник 10 лвл.

Жизнь 1500

Энергия 3200

- Не люблю бегать за добычей, - мягким голосом проговорил работорговец.

- Ты человек? - моему удивлению не было предела.

- В отличие от тебя, - усмехнулся мой противник, поправляя свой плащ. - Мне хорошо заплатят за нового раба. Мутант-псионик - это редкая добыча, за это мне даже простят двух сбежавших.

Вскинув винтовку, он выстрелил в меня, и непременно попал бы, не используй я "толчок". Выпушенный снаряд, пролетел довольно далеко от меня, но противник снова направил оружие в мою сторону. В этот раз я решил использовать "Захват" и с удивлением понял, что на кукольнике он не сработал.

Захват - невожможно, иммунитет.

На вторую попытку времени уже не оставалось, так что пришлось падать в траву, пропуская очередной снаряд над собой. Больно ударившись коленкой, я, тем не менее, резво вскочил, активируя "Пресс". Третий выстрел псионика пришелся в землю.

- Это только продлит твои мучения! - гневно выкрикнул кукольник, отбрасывая винтовку, которая благодаря хитрому ремню, повисла у того за спиной, в секундной доступности. - Я сильнее тебя!

Последний выкрик он подтвердил огромной силы "броском", перед взлетом я еще успел активировать пси-щит, про который совершенно забыл во время паники. Врезавшись в ствол какого-то дерева, порадовался, что жизнь не просела. Щит, правда,

обнулился, но лучше уж так.

Кое-как поднявшись, не обращая внимания осыпающуюся кору и листья, я выхватил Осу и принялся палить, не жалея патронов.

- Ахха, ты еще сильно слаб! - опять прокричал кукольник. Кажется, иные фразы он говорить не в состоянии, только осмеивать мои тщетные атаки. Его щит, грязной фиолетовой пленкой замерцавший во тьме, отразив все снаряды, попавшие в цель.

От следующей атаки мне удалось уклониться, а вот затем очередной пси-импульс все-таки достиг цели. Удар о дерево был крайне неприятным:

Получен физ. урон: 120

Эффект, кровотечение: -10 хп в секунду (**15 секунд)**

Мало того, что удар о ствол выбил весь воздух из легких, так еще и правое плечо пронзила ужасная боль - наткнулся на острый сук.

Сползая по дереву и оглашая окрестные места стонами и руганью, я окончательно утратил веру в свою победу.

- Слабак! - торжественно проговорил псионик, подходя почти вплотную.

Да, как это не печально признавать, я и правда на три уровня слабее его, к тому же последние очки даже не подумал распределить, пока была такая возможность. Слаб, слишком слаб.

А Зурим, подошел уже практически вплотную, он шел не спеша, сопровождая каждый шаг ментальным ударом.

Ментальная атака, урон 70

Ментальная атака, урон 54

Сколько еще шагов он собирался сделать, перед тем как поставить на меня свою метку? Три, один или семь? Переведя взгляд на оставшиеся жизни, понял, что еще несколько ударов точно придется перенести:

Жизнь 756/1000

Плюс еще оставалось 10 секунд кровотечения. Безрадостная ситуация, вот если бы сработало "Удушение", был бы шанс.

Сделав еще два шага, работорговец остановился от меня в пяти шагах, наблюдая, как тикающий дот съедает мои жизни, которых оставалось немногим больше пяти сотен. С моей позиции было хорошо видно, как светятся его глаза, полные потустороннего фиолетового света, наблюдающие за мной. А его мерзкая улыбочка, которую во тьме капюшона было разглядеть, явственно ощущалась и дико выводила из себя. Миг, и вместо апатии, шептавшей, что сражаться бесполезно, меня охватила ярость. Может я и слаб, но это не повод сдаваться!

Ментальная атака "Покорность судьбе" - эффект снят

- Сла..., кх, - последнюю свою фразу кукольник договорить не успел, вместо этого он, с явным удивлением держась за нож, торчащий из горла.

Чтобы метнуть нож, мне даже не пришлось особенно напрягаться - телекинетическое усилие и нож входит в податливую плоть, заставляя наконец-то заткнуться этого типа.

Второй нож отправился следом, повинуясь моей воле, но наткнулся на непреодолимый барьер и бесславно упал в траву.

Больше не полагаясь на пси-способности, я с зажатым в руке последним ножом, бросился в атаку. От такого, никакой щит не спасет, подумал я с усмешкой, разрывая фиолетовую пленку, словно простую бумагу. Миг, и вот уже мой противник повален на землю, а я полосую его кожаный прикид, стараясь нанести как можно больший урон, пока не прошел эффект от атаки.

Опережение - атака противника прервана, урон 418 (крит, x2)

Дополнительный эффект: ошеломление - враг обездвижен на 2 секунды.

Дополнительный эффект - кровотечение, -7 хп (10 секунд)

За две секунды много ударов не нанести, но мне удалось его потрепать - сделав два размашистых удара, я вонзил нож ему в грудь, краем глаза замечая, что выскочил очередной критический удар. Но уже в следующий миг, я летел на встречу с очередным деревом. Удар вышел по настоящему страшным: повышенный физ.урон, сотрясение мозга, дезориентация. На три долгих секунды я потерял из виду своего противника и не мог даже пошевелиться.

В это время, поднявшийся на ноги псионик, выдернул оба ножа из своего тела. Зря. Кровь полилась ручьем. Видимо, только тем, что Зурим занимался кровоточащими ранами, можно объяснить, что я еще жив и не нахожусь в рабстве.

Что ж, пора с ним заканчивать, бой и так длиться непозволительно долго. Мысленно нащупав в траве ножи, на них словно находилась моя метка, потому что я чувствовал, где они лежат, метнул их во врага, понимая, что все попали в цель.

Затем я вложил в "Бросок" всю оставшуюся энергию, и ударил им Зурима. Его полет был непродолжительным и закончил он его нанизанным на толстую ветку.

Враг убит.

Получен опыт.

Ментальное сопротивление +1.

- Это было... тяжело, - рухнув без сил, недалеко от повисшего на дереве трупа, проговорил я.

Перевязывать раны было адски мучительно, особенные неудобства доставили застрявшие в плече кусочки древесины и коры - их необходимо было вытащить, чтобы рана зажила и не воспалилась.

Через двадцать минут я смог заново подняться на ноги, и даже обобрал псионика. Трофеи были более чем скромные:

Энергетический батончик

Тип: еда.

Утоляет голод, восстанавливает 100 хп и 200 энергии

Транквилизатор "Доктор" - пневматическое ружье.

Однозарядное ружье, используемое для усмирения **буйных людей и животных.**

Ключ-карта

Видя такую несправедливость, можно было только разводить руками в стороны и плеваться. Никогда бы не подумал, что такая сложная для меня победа окажется такой скудной на трофеи. Конечно, ключ-карта прямо намекала о каком-то запертом ящике или двери, но это где-то на базе, куда еще пробиться надо.

С базой еще засада вышла, ведь необходимого минимального десятого уровня мне достичь так и не удалось, хотя до восьмого оставались сущие крохи. Но, так или иначе, а придется снова бродить по степи в поисках врагов. Можно было конечно зайти в лес и поискать тех же белок или еще кого, но одна мысль, что можно нарваться на медведя. Бррр, нет к такому я еще не готов.

А тем временем, уже пора было, и спать лечь, да только места подходящего у меня не было. В голове мелькнула мысль поискать то место, где обычно спал медведь, тот самый которого натравили на нас с ребятами. Мелькнула и пропала - он ведь обязательно возродится, и не факт что в этот момент мне будет до драки. Нет, лучше залезу на какое-нибудь дерево и там посплю.

Пробуждение было не самым приятным, все мышцы затекли и перестали слушаться, когда же я попытался вытянуть ноги, то просто свалился с ветки.

Получен физ.урон - 121

Тут же услужливо завибрировал мой наладонник. Кое-как поднявшись на ноги, выполнил нечто похожее на зарядку. Перекусил, и отправился на прокачку.

Выйдя из леса, я выбрал еще неисследованное мной направление, и не спеша двинулся вперед. Оружие пока доставать не стал, полностью полагаясь на свои пси-таланты.

Спустя сорок минут неспешного хода и полного отсутствия каких-либо противников, я вышел к небольшому водоему. Тут же захотелось пить. Уже особо не скрываясь, прошел прямо сквозь

редкие заросли какого-то растения, грязно серебряного цвета и довольно ломкого, чтобы тут же принять на щит плевок какой-то жабы.

- Очередное правило этого мира - у воды не бывает безопасно, - без особого удивления прокомментировал данное наблюдение, получая еще несколько плевков. А вот то существо, которое я принял за жабу, называлось немного иначе:

Лягвик, 5 уровень.

Жизнь - 430

Энергия - 200

Умения: Тинный плевок, неизвестно, неизвестно.

Подробного описания не было, но тут и так понятно, что радиация изменила безобидных лягушек, превратив их в довольно крупных - размером с крупную кошку, агрессивных существ.

Урон плевки наносили небольшой, от 9 до 15 единиц, но вот частота плевков была такова, что пока я его рассматривал, мой щит уже истощился. Уклоняясь от плевков, одновременно активировал "захват" и весьма удивился, когда ничего не произошло. Обновив щит, перевел взгляд на наладонник:

Захват невозможен.

Пока я с удивлением пытался понять, почему захват не сработал, лагвик перестал плеваться. Вместо этого моб протяжно и противно завыл на одной ноте и довольно неприятной. Не прошло и пяти секунд, как из тины полезли еще лягвики, тут же включаясь в схватку. Времени на исследование больше не оставалось, нужно было что-то решать - от пяти одновременных плевков увернуться было уже намного сложнее.

Первым делом я достал Осу и выпустил по мобам целую очередь, заливая противоположный берег озерца свинцом. Один из противников разлетелся в клочья - прошел критический урон, второй неожиданно далеко отпрыгнул, когда потерял половину хп, третий после того как в него попало около трех пуль, нырнул в воду. Еще двоих моя атака не задела. Не тратя время на замену обоймы, сунул Осу в кобуру, параллельно активируя "бросок" запуская 50% жертву в неведанные дали. Упав на землю, далеко за пределами водоема, она попросту разбилась.

Мои жизни к этому моменту просели едва ли на пятую часть, так что оставшихся трех противников я решил убить более аккуратно. Взмах, и в воздух взлетел один из моих ножей, с глухим "Чпок", острие прошло сквозь лягвика, намертво пригвоздив его к почве. Со вторым произошло то же самое, а вот оставшийся противник сумел меня неприятно удивить - с огромной скоростью выскочив из воды, он толкнул меня в грудь,

нанеся неплохой урон, и тут же нырнул обратно.

- Хм, - не спеша атаковать воду, я выждал несколько секунд и снова подошел к краю озерка, держа руку на уровне груди. - Х-ха, так и знал!

Лягвик не смог меня проигнорировать и напал, но будучи готовым к атаке, я обычным "толчком" отшвырнул его подальше от водоема и пригвоздил третьим ножом. Снова прошел критический урон, и лягвик лопнул. А у меня в наладоннике появилась интересная заметка:

Тинный лягвик - запись в бестиарии обновленна.

Тинный лягвик - основная добыча озерных охотников, умеет плеваться, высоко прыгать, и вызывать подкрепление. Так же, имея контакт с водой, восполняет свои жизни.

Охотятся на них только опытные охотники, если не рассчитать урон, то лягвик просто-напросто взрывается, раскидывая по округе свое нежное мясо, которое высоко ценится разумными.

Далее шли сообщения о получении опыта и о заполнении шкалы уклонения на несколько процентов. Но это не главное, ведь теперь у меня появилась возможность наконец-то напиться вволю, пускай и слегка фонящей радиацией воды. Плюс еще две филейных вырезки из лягвика, больше достать без развитого навыка свежевания и разделки было невозможно.

А еще спустя три часа, когда я истребил несколько стай песчаных гиен, 6-7 уровней и получил свой восьмой уровень, пришло понимание, почему некоторые способности не срабатывают в некоторых ситуациях. "Удушение" срабатывает только на тех целях, которые имеют шею, а "Захват" работает только на тех противниках, которые примерно равны мне по массе - более толстых или худых мой навык в прицел не брал. Наверное, чтобы работать с более или менее массивными целями нужно его прокачивать.

Еще два недостающих уровня, удалось поднять в каких-то развалинах, три раза полностью зачистив их от мародеров. Это были обычные люди, от 5 до 9 уровней, и на них в полной мере действовали все мои навыки - и атакующие и ауры, что было очень хорошим подспорьем.

Правда, за время моей прокачки, я сильно отдалился от базы работорговцев, и обратно пришлось идти больше полутора часов. За это время распределил все свои очки характеристик и более внимательно изучил навыки. Теперь вызывая меню персонажа, я видел следующее:

Имя: Игорь

Класс: мутант

Специализация: псионик (телекинетик)
Уровень 10
Жизнь 1600
Энергия 1550
Характеристики (0 нераспределенных):
Выносливость 10
Энергия 30
Реакция 10
Интеллект 7
Знание 7
Навыки: Интуит, скрытность, эмпат, ближний бой, уклонение, опережение, кулинария.
Умения: Толчок (бросок), Пси-щит, отвод глаз, эмпатия, смертельный удар.

Очками характеристик я поднял все свои статы, еще больше подняв свои жизни и энергию, а так же реакцию. Интеллекту и знанию же досталось всего по единичке, но больше очков у меня попросту не было. Рядом со специализацией появилась новая пометка - телекинетик. Это появилось от того, что стал, виден мой явный упор на телекинез, и система это оценила.

Оставшуюся часть пути до базы, я размышлял над тем, куда деть весь тот хлам, выпавший с мародеров - выкинуть или же пока оставить? Мне из тех предметов нужны были только патроны для Осы и аптечки с едой. Одежда мародера моментально приносила "подозрение" всех встречных людей на пути. Этого было не в моих интересах, так что, несмотря на куда лучшие статы, вещи пока пылились в моем мешке. Вывод был один - нужно искать людей и торговца, чтобы сбывать добычу. Этим решил заняться сразу, после зачистки базы работорговцев.

В этот раз я не стал тратить времени на разведку и придумывать какую-то особую тактику - просто обошел первый секрет, используя отвод глаз, и убил в спину обоих противников. Тревога не поднялась. Обрадованный этим фактом, я дошел до поворота тропы, и снова напал. В этот раз сделать все бесшумно мне не удалось, да и не особо хотелось - противник изучен и больше не вызывает у меня опасений.

Дойдя до центра лагеря, наткнулся на целую толпу охранников - четыре контрабандиста, и все с автоматами. Резво выдохнув, опустил руки к земле, активируя "Пресс". Он не нанес особого урона противникам, но очень удачно заставил тех опустить автоматы к земле. В итоге в меня не попало ни одной пули, а у них закончились патроны в магазинах. Три легких усилия, и ножи покидают свои ножны, каждый находя свою цель. Стреляя короткими очередями, я перебежками перебегал от

одного противника к другому, стараясь атаковать с близкой дистанции. Две минуты, и четыре трупа, сотня патронов и почти 800 затраченных единиц энергии - одного из противников пришлось добивать "Удушением".

Поменяв обойму в оружии, не спеша двинулся через нагромождение ящиков и контейнеров, к тому сараю, где держали рабов. По идее если я их освобожу, они должны мне помочь с зачисткой базы. Простых контрабандистов-работорговцев мне было нечего опасаться, к тому же их осталось не так уж много, а вот с психиником и главарем этой шайки могли возникнуть проблемы.

Выйдя к баракам рабов, с разочарованием увидел, как они под руководством Зурима вооружаются, явно собираясь с кем-то сражаться. Рабов было всего четыре, и ни один из них не был игроком, так что в принципе можно было убить и их, получая такой необходимый опыт. Но подобная мысль мелькнула в сознании и исчезла, стоило только поймать взгляд одного из рабов - отчаяние, вот что я там увидел.

Уже не скрываясь, проверив лишь наличие щита, вышел навстречу противникам.

- Зурим, ты слишком слаб для меня! - одновременно с фразой, щелкнул пальцами, выбирая своей целью психиника. Эффект превзошел все ожидания - мне не нужны были ни клинки не пистолет, чтобы активировать прием, один щелчок и голова противника лопается, разбрызгивая куски плоти в стороны.

Противник убит!

Смертельный прием - успешно

Навык стал недоступен на семь суток, но это того стоило - теперь у меня только один опасный враг, и четверо помощников. Последние кстати понемногу начали приходить в себя.

Стараясь не терять времени, быстро осмотрел безголовый труп кукольника, в этот раз, получая пачку патронов-транквилизаторов, армейский сух.паек и какую-то прямоугольную пластинку, размером с ноготь:

Накопитель из искусственного сапфира

Искусственный сапфир очень прочный камень, поэтому именно из него стали делать переносные накопители информации.

Даже интересно, что может тут храниться?

- Эй, это ты нас спас? - услышав голос одного из бывших рабов, я быстро убрал вещи в инвентарь и обернулся.

- Да, - со мной заговорил самый огромный из этих мужчин. Даже оголодавший, он был выше меня и шире в плечах.

- Как ты убил психиника? - тем временем настороженно начал

допытываться громила. Остальные же неуверенно озирались по сторонам и время от времени прикладывали руки к вискам.

- Пулям все равно кого убивать, - подняв свою Осу на уровень груди, ровным голосом соврал я. - Если выбрать правильный момент, конечно.

- Спасибо тебе незнакомец, ты нас всех спас! - тут же заулыбался здоровяк. От былой напряженности словно и следа не осталось. - Меня все зовут Глыбой, и я теперь твой должник. Сейчас мне нечем тебе отплатить, но приходи через три дня к Шахте и получишь награду.

Получено задание - награда.

Доберитесь до рудодобывающего поселка "Шахта" и получите от Глыбы награду.

Принять?

- Хорошо, - кивнув здоровяку, мысленно подтвердил задание. Тут же прочитав, что они принято к исполнению.

Вот только бывшие рабы явно не собирались мне помогать, потому что стоило мне принять задание, как они молча отправились в сторону выхода с базы.

Наверное, стоило отказаться от награды, тогда они может, и присоединились бы к зачистке. Но дело уже сделано, а значит, с главарем придется разбираться самостоятельно. Благо бегать и искать его не нужно - вот он собственной персоной идет мне на встречу, со стороны корабля. Причем идет не просто так, а до зубов вооруженным: в руках непонятного вида винтовка, явно отличающаяся от тех которыми сражались остальные работорговцы. На поясе висит здоровенный тесак, да и одет в явно не в простую одежду. По крайней мере, мне еще не встречались комбинезоны, с металлическими явно усиливающими пластинами. Не экзоскелет еще, но уже и не простая роба.

- Так вот значит, кто убил моих людей и выпустил рабов? - грозным голосом, усиленным динамиками, спросил он.

- Ага, и тебя тоже убью, - как можно беззаботнее проговорил я, тут же срываясь с места, спасаясь от вражеской атаки.

Винтовка и правда оказалась непростой, скорострельная и точная, она была опасным оружием в руках босса.

Кавтор 11 уровень, босс

Жизнь 3500

Энергия 1600

Он в отличие от мёртвого псионика, имел куда больше жизней и меньше энергии. Значит, получается, что мой класс это обычный псионик, только более живучий. И благодаря прибавке к жизни за каждый уровень, мне не стоит особо вкладываться в

выносливость - ведь как только что показали жизни босса, танком мне не стать ни при каких обстоятельствах. Жаль, конечно, что я не могу узнать специализацию Кавтора - для этого необходимо что-то там докупить на наладонник, или прокачать соответствующий навык. И нужно будет этим озаботиться, чтобы не чувствовать себя слепым.

Больше на отвлеченные темы мне подумать не удалось, так как навес и обеденный стол были не самыми лучшими укрытиями от пуль. Длинная очередь задела край моего щита и тут же его обнулила, заставляя меня упасть на землю, чтобы не получить урон.

Тут же я принялся активировать весь доступный мне арсенал возможностей: в босса полетели ножи, нанесшие незначительный урон, всего 30 единиц - видимо броня резала входящий урон. Потом активировал Пресс, по старой схеме заставляя противника опустить ствол оружия в землю, но толи он был намного сильнее других противников, толи броня помогла, но его оружие опустилось не до конца, и длинная очередь прошла по моим ногам, нанося значительный урон.

Резкий взмах, и мой противник влетает спиной в один из бараков - "Бросок" сработал как надо. Стараясь развить успех, я стал поднимать в воздух различные предметы, находящиеся в зоне захвата телекинеза: ящики и бочки, каменные глыбы и куски металла, даже вырвал один из столбов, поддерживающих навес. Все это выбивало из упавшего противника повышенное количество жизней. Пока он не поднялся на ноги. Стоило ему сделать это, как до меня донесся едва различимый щелчок. Миг, и босс стоит прямо передо мной, в его руках вместо винтовки тот самый тесак, а за спиной рассеивается дымный след. Уклоняться от ножа было бессмысленно, да никто и не собирался, вместо этого я активировал "Волну", снова отбрасывая босса на пару шагов. А пока он приходил в себя, я выпустил ему в грудь целую обойму Осы-1. Мало, слишком мало снимают мои атаки. Мысленный призыв, и в воздухе снова мелькают ножи, только теперь два. Третий нож, был перехвачен Кавтором и сломан.

- Р-в-ва! - громко заорал босс, вскакивая на ноги после очередного падения. Он опять применил свое умение, или что это там было, и сократил расстояние между нами до минимума. Только теперь он решил не останавливаться на достигнутом, и толкнул меня своим плечом, опрокидывая на землю.

Ровно один миг ему понадобился, чтобы выхватить из-за спины винтовку и дать очередь мне по ногам. В этот раз он не промахнулся, это была специальная атака.

Калечащее ранение - перелом ноги

Жизнь -200
Скорость -50%
Ловкость -50%

- Ха-ха-ха, жалкий псионик, не убежать тебе теперь от меня! - рассмеялся босс.

Заранее зная результат, я попытался использовать "Удушение" на боссе, но оно не сработало - не хватало прокачки навыка.

Тогда я открыл умения своего персонажа и влил часть заработанных за три уровня очков в "удушение". Три очка и новый уровень, еще два улетело в "Захват", так же добивая его до повышения. Очков осталось десять, но больше не было времени их куда-то распределять.

Свернув все окна, снова попробовал активировать "Удушение" и оно сработало - босс поднялся примерно на метр над полом, дергая ногами и держась за шею. На втором уровне способности она съедала по 17 единиц энергии и наносила по 8 единиц урона.

Значит, выходило, что я мог снять с босса не более 350 единиц жизни, учитывая, что у него оставалось еще 2764 единицы, не слишком большая польза.

Семнадцать секунд, столько я мог продержать его "Удушением", а потом моя энергия просто иссякнет. Как жаль, что это умение активируется строго заданным жестом, мне бы сейчас не помешала свободная рука. Кое-как, кривясь от постоянной боли, я начал доставать из вещмешка свои трофеи - автоматы, обрез, ружье с транквилизаторами, все это небрежно и торопливо раскидывалось рядом со мной.

Первым делом отправил в рот энергетический батончик, продлив тем самым время "Удушения", пускай и ненадолго.

Хватая свободной рукой автомат и наводя его на цель, в очередной раз порадовался, что не нашел лишней минутки для разрядки оружия. Громкая очередь разорвала окружающую среду, оружие забилось в руках, стараясь словно вырваться. Одиннадцать пуль, и только шесть из них нашли свою цель. Второй автомат, повторить. Теперь обрез. Пистолеты. Оса. Все! Больше стрелять нечем, и душить противника я тоже больше не в силах.

Энергия иссякла, и мой враг упал на землю, вокруг нас еще не развеялись пороховые газы, и сизый дым неприятно жег глаза и застревал в горле, а я уже полз к нему. Успеть, главное успеть, пока он не опомнился. Босс лежал на земле, истекая кровью и корчился - пара пуль, нанесли критические повреждения. Но этого мало! У него еще больше тысячи хп. Я полз к нему, стараясь не обращать внимания на поломанную ногу и свои все время

утекающие жизни - не до этого сейчас.

Дополз, долгих две секунды показались мне часом. Рядом с боссом валялся какой-то камень, и именно им я ударил его по голове. Раз, другой, третий. Сил было так мало, что опускать камень с усилием было невозможно, только поднять на вытянутых вверх руках и позволить ему упасть. Через два удара удалось оглушить противника, тогда я неловко свалившись с него, вытащил из ножен на поясе тесак и со всей силы вонзил ему в грудь. Крит! Броня пробита, а струйки крови текут по его броне и из уголка рта. Все, теперь сил нет уже ни на что, остается только упасть рядом и умереть. Интересно, какова смерть в игре? И где я окажусь после возрождения? С этими мыслями мой разум погрузился в темноту.

В себя приходил медленно, урывками. Открыв глаза в очередной раз понял, что удача и на этот раз была на моей стороне - я все еще лежал там же, где и потерял сознание. Только босса рядом не было, лишь валялся его тесак, да и то чуть в стороне.

Первым делом прочитал все сообщения на КПК, минуя информацию о нанесенном/полученном уроне.

Последнее из сообщений заставило меня неверующе протереть глаза - босс был мною убит. Но как?

Кое-как поднявшись на здоровой ноге, я похромал в сторону тесака - иного оружия по близости не было, моя Оса и та валялась метрах в двух. Для меня в данный момент непосильное расстояние. Взяв нож, пошел по следу крови, и уже через десять минут стал свидетелем забавной картины - босс, видимо очнувшийся раньше меня, посчитал меня мертвым или решил не добивать, а отправился за помощью. По дороге, он выдернул из груди свой же нож, чем вызвал обильное кровотечение, и примерно на середине пути до корабля, силы его оставили и он упал. Упал так нелепо и неудачно, что подняться уже не смог, да так и истек кровью.

Обыск его тела, дал мне карту-пропуск на корабль, пачку патронов к винтовке, тысячу кредитов и что самое важное - аптечку.

Наложить шину, обработать и перебинтовать все порезы и раны, заняло около часа. Потом еще столько же я ходил по лагерю, в поисках затаившихся противников, но таковых не нашлось. В уцелевших постройках мне удалось найти еды и воды, лекарств и патронов. Солидную часть кредитов и немного ценных вещей, которые годились в продажу.

Тянуть дальше не имело смысла, пора подниматься на корабль и убивать оставшихся работорговцев.

Ключ-карта открыла проход в обшивке, и я тут же оказался обстрелян из пистолета. Работорговец стоял прямо за дверью. Там же он и остался, проткнутый огромным тесаком. Второй враг попался мне спустя минуту, и вооружен он был уже автоматом. Пресс, затем бросок, и очередь из осы в упор. А на карте мигало еще две красных точки - эти враги были вместе в командном центре корабля. Перезарядив осу, устало побрел туда. Взяв одного из них "Удушением", разрядил во второго обойму. Затем активировал "Волну" и добил их ножом по очереди.

Выполнено задание: Работорговцы

Тип: редкое

Минимальный уровень для выполнения 10.

Описание: В записях Пирста вы нашли упоминание о базе работорговцев. Уничтожить базу самостоятельно, доложить властям планеты, или оставить все как есть, выбор за вами.

Награда за зачистку: броня, оружие, кредиты, вариативно.

Броня и оружие мне уже достались с мертвого босса, кредиты тоже. Уровень подниму, как только расскажу о зачистке, кому-то там. Еще нужно посетить каюту капитана - он же босс, и псионика.

Общим итогом зачистки стало:

Сломанная легкая броня пехотинца.

Физ. защита 20/45

Грузоподъемность +6/10

Выносливость 1/5

Автомат пехотинца (двуручное)

Урон 30-50

Кредиты: 5340

Накопитель

Аптечки, еду, и вещи на продажу я не считал. Посетив каюту псионика, нашел несколько книг: ветеринария, первая помощь, психология.

Видимо начитавшись именно этих книжек, он и стал кукловодом - то есть научился подчинять своей воле людей и животных.

Потратив еще немного времени, понял, как использовать накопитель - его всего-то и нужно было вставить в специальное отделение в КПК. Порадовавшись собственной догадке, открыл единственную запись, находившуюся на накопителе:

Из дневника Зурима . . .

Изучая людей и животных, я пришел к выводу, что не все изменения мутантов являются положительными. Да их тела

приспосабливаются к более сложным условиям, нежели тела людей, но излишняя подверженность изменениям может и приводит к нежелательным последствиям. Именно таких мутантов и отлавливают Охотники, переправляя их к исследователям.

Следуя моей логике, получается, что чем явственнее выражены мутации, тем сильнее мутант.

Кстати ходят слухи, что некоторые солдаты и путешественники сами вводят себе добытую из трупов мутантов кровь - для усиления собственного тела.

Больше ничего на искусственном сапфире не имелось, но зато его можно было оставить себе и использовать, или на худой конец продать. Правда заметка, пришедшаяся как нельзя, кстати, немного меня насторожила. Превратиться в страшилище и стать предметом охоты тысяч игроков и местных жителей, очень не хотелось.

Но еще меньше хотелось лишаться бонусов и усилений из вкладки мутаций. Последняя мысль напомнила, что у меня есть еще 10 очков, которые неплохо было бы вложить в развитие персонажа заранее.

Десяти очков хватило бы на открытие нескольких навыков первого ранга, или на два второго. Так как распыляться в мои планы не входило, решил улучшить щит:

Усиленный пси-щит - щит, принимающий на себя урон. Время активации: мгновенно. Прочность: 500, затраты энергии 150 на создание и по 5 ед. каждые 12 сек.

Атакующие способности уже были прокачаны, поэтому оставшиеся 5 очков ушли на пассивное усиление тела:

Ночное зрение - способность видеть в темноте, не используя специальных приборов. Пассивное, автоматически активируется в темное. Расход энергии 5 ед. в час.

Сюда ушло уже два очка, так как эта вкладка была за Острым зрением, которое открывало довольно обширную коллекцию улучшений зрительных органов.

Укрепленные кости - ваши кости заметно упрочняются, позволяя выдерживать дополнительные нагрузки. Выносливость +2. Вероятность сломать кость -0.3%. Ваш собственный вес, увеличится на 10%.

Оставшиеся две единички ушли в телекинез, повышая радиус действия. И наконец-то, мне открылись следующие два умения, которые можно будет изучить, получив новый уровень:

Рой - вы получаете возможность одновременно контролировать до 12 мелких предметов, свободно манипулируя ими.

Сила - вы получаете возможность воздействовать на ограниченное пространство (1) сжимая его своей волей.

Оба эти улучшения настолько захватили мой разум, что в определенный момент стало жалко вложенных в ветку мутаций очков. Но дело в том, что тут абсолютно все навыки хочется получить и прокачать, так что выбирать придется еще не раз. Успокоив себя, данным наблюдением решил на сегодня закончить с прокачкой.

Несмотря на возможность возрождения работорговцев, корабль я не покинул. Вместо этого, запершись в каюте капитана, решил, как следует выспаться. Еще перед сном хотел более внимательно посмотреть характеристики своего персонажа, но уснул, стоило только положить голову на подушку.

Глава 6

. В Люди.

- Мой повелитель, у нас небольшие затруднения, - опасливо наблюдая за холеным лицом капитана, обратился к нему главный аналитик корабля - молодой парень, из которого со временем должен был вырасти неплохой специалист.

- Слушаю, - спокойно произнес лорд.

- Люди, помещенные в "Орбиту", - аналитик на миг запнулся, видя, как нахмурилось лицо его повелителя, но быстро справился с собой и закончил фразу, - некоторые из них не найдены.

- Полагаю, они нашли себе другую точку возрождения? - спокойно спросил капитан корабля.

- Я думаю, они не умирали, мой лорд, - аналитик, незаметно, как ему казалось, перевел дух и замолчал, ожидая указаний.

- Это перестает быть скучным. Подготовь мою капсулу к погружению, и сообщи Ищейкам, что я хочу видеть О?кара.

- Да мой лорд.

Двери капитанской каюты закрылись за спиной аналитика, и только теперь молодой Звездный Лорд, позволил себе расслабленно улыбнуться. Наконец-то у него появился достойный повод, чтобы попасть в игру. Отец не очень хорошо относился к увлечению сына, и как мог, старался ограничить его доступ к игре. Но теперь, когда появились игроки, которые смогли пережить первый день и не умереть в следующие несколько, да, теперь это можно считать серьезным поводом.

Перед погружением, капитан проверил, не отстают ли рабочие от плана выработки, сделал несколько замечаний рабочим, и зашел в игру.

*****

По выжженной солнцем степи, неспешно шел отряд игроков, состоящий из семи игроков. Первым шел игрок, под ником О?кар, он был следопытом и главным в этой усиленной звезде. Оглядываясь на своих ребят, командир невольно начал вспоминать классификацию отрядов во всех современных играх.

Усиленная звезда, именно так обычно называли отряды, численностью от 6 до 9 игроков, если игроков 5, то это просто звезда. Команды, в которых меньше пяти игроков, назвали просто по числу присутствующих: пара, тройка, квадра. Когда собирались большие группы игроков, то начиная от 20 игроков, каждую звезду уже именовали лучом, а все сборище - большой звездой.

Сейчас он управлял усиленной звездой, а ведь когда-то и

главенство в тройке приходилось зарабатывать в поединке. Конечно, сейчас это уже не так, с того момента как О?кар начал играть, сменилось несколько поколений игр, и теперь чтобы управлять отрядом стоило получить некий Авторитет, признанный как игроками так и самой системой.

От мыслей об устройстве игровой механики, его отвлек голос одного из танков - игрока в тяжелых доспехах, способного выдерживать огромный урон и пользоваться просто гигантским оружием.

- Эй, О?кар, ты, куда опять пропал? - весело прокричал Марк. Он как всегда проигнорировал переговорное устройство, и его голос теперь разносился по степи, усиленный двумя мощными динамиками. Собственно, все, что связано с танками, иначе как огромным и мощным, не назовешь. - Опять в облаках летаешь?

Теперь улыбался не только один Марк, но и вся команда - они прекрасно знали, что порой их капитана затягивает в никому не интересные технические дебри.

- Задумался немного, - все еще морщась от громкого вопроса танка, медленно ответил О?кар, прекрасно понимая, что последует за этим. И дружный смех коллектива подтвердил его ожидания. - Ты что-то хотел Марк? Кроме того, чтобы оповестить всех о нашем присутствии?

Марк смутился, ведь все прекрасно видели, что на карте появилась белая метка, отмеченная как "неизвестный нейтрал", и двигалась она наперерез отряду.

- Спросить, о нашей цели, - уже через микрофон, ответил здоровяк. Небольшой одобрительный гул, остальных игроков, подтвердил его слова.

"Забыл им сказать", мысленно вздохнул О?кар, стар становлюсь. Впрочем, это все из-за спешки лорда, который даже толком подготовиться нам не дал.

- Идем искать слишком самостоятельных игроков, - туманно ответил капитан звезды, но опытным наемникам большего и не требовалось. - А пока замолчали все, и смотрим, кого это к нам привлекло Марковым басом. Невидимки, зайдете с двух сторон.

Два игрока, облаченные в легкие серебристо-зеленые костюмы, отделились от отряда, растворившись в воздухе.

А к игрокам тем временем катил мощный грузовик, поднимая в воздух клубы дыма и пыли. Он остановился в паре десятков метров от игроков, которые тоже прекратили движение, ожидая дальнейшего развития событий. Теперь все зависело от того, кто сидит в грузовике - нейтральный ли торговец, или мародер, не гнушающийся пограбить более слабых игроков.

- Доброго пути! - загремели вдруг динамики на крыше

машины.

- Доброго, - усмехнувшись, ответил О?кар. - Как торговля? Есть что-то стоящее?

- Информация.

Через десять минут торговец подымил дальше, а отряд игроков, постояв на месте, изменил своему маршруту и отправился в другую сторону. Если торговец не обманул, то есть куда более лакомая цель, чем обычные игроки.

*****

Пробуждение было куда приятнее предыдущих. Пускай часть мышц болела, а желудок сводило от голода, но настроение мое было прекрасным. Пара армейских галет и несколько глотков воды, наполнили желудок приятной тяжестью, легкая разминка оставила приятное ощущение силы.

Легкое недоумение вызвало системное сообщение, высветившееся на КПК:

Внимание, встроенный медицинский регистратор обнаружил развитие спонтанной мутации.

Время: 20 часов.

Эффект: неизвестно

Описание: Мутанты изменяются на протяжении всей своей жизни, и не все мутации носят положительный, или хотя бы нейтральный характер.

- Отлично, - злобно сказал я вслух, - вот и первая ласточка будущих проблем.

Впрочем, этого стоило ожидать, ведь не бывает так, чтобы одни плюсы со всех сторон. Вот и выявлена первая опасность моего положения, хотя нет, первая это отрицательные отношения всех игроков и местных жителей, а вот непрогнозируемые мутации это вторая опасность. А сколько их всего?

Впрочем, деваться некуда, ведь ветка развития мутанта, была просто ошеломляющей по своим возможностям, и упускать их было бы глупо.

Решив, что деваться все равно некуда, я стал потихоньку выбираться с корабля, а потом и с базы. Но мне не встретилось ни одного противника, что немного огорчило.

Покинув базу, я первым дело облачился в новый костюм, повысив свою грузоподъемность и очки жизни. Почему не сделал это, еще на корабле оставалось загадкой, но тогда голова занята была иным.

Теперь же, облаченный в зеленую броню, пускай и подпаленную местами, я стал похож на обычного воина. Правда вместо винтовки на моем поясе висела кобура с Осой-1, а за спиной крепился огромный тесак. Но другого выхода не было, я

четко решил следовать определенной линии развития, и одноручная Оса прекрасно в нее вписывалась.

Дорога до поселка была не близкой, так что было время для упражнений в телекинезе, разборе своих способностей и мыслях об их непосредственном применении. Пару раз мне пришлось побегать от диких животных, причем не все из них были мутировавшими. Как оказалось, у моей прокачки был один интересный минус - против животных мне биться было куда сложнее, чем против людей. Часть моих способностей просто не работала. Конечно, щит и бросок давали нормальный результат, а тесак и Оса наносили довольно неплохой урон, но это было явно средним результатом. Хотя тех же мародеров, на которых я качался до похода к работорговцам, мне удавалось убивать без ощутимых потерь с моей стороны.

Бредя по пыльной дороге, даже не стараясь огибать очаги радиации, я размышлял о том, что и в этой игре есть некий баланс. Если первоначально, мне казалось что все просто: человек убивает псионика, но погибает от рук мутанта, который в свою очередь проигрывает псионику, то теперь стало понятно, что все намного сложнее. Тут стоит учитывать еще специализацию, а так же навыки и умения. Тот же кукольник, управляющий, как людьми, так и животными, может натравить на меня свору своих подопечных, тем самым отправив на возрождение.

Кстати о возрождении - мне до сих пор не понятно, где я окажусь если умру. Об этом информации не было, но интуиция просто кричала, что погибать не стоит ни при каких обстоятельствах. А разум подсказывал, что в четвертой ветке развития - общей, или как я ее называл вспомогательной, обязательно должен иметься такой навык - привязываться к местности и выбирать, где возрождаться.

Впрочем, пока думать об этом было рано, сначала стоило добраться до местного населенного пункта. На КПК схематически было изображено нечто вроде шахты или рудника, так что ожидать там большого скопления народу не приходилось, но это и к лучшему, наверное.

Так погруженный в свои мысли, я упустил момент, когда запасы моей энергии подошли к концу, в себя меня привел звук упавших на землю камней - последние полчаса, три булыжника парили в метре над землей, летая вокруг меня по импровизированной орбите. Два шлепка раздались одновременно, а третий чуть позже - он продержался на последней крохе энергии, но тоже упал.

- Кхм, пора передохнуть, - задумчиво проговорил сам себе, и тут же уселся на один из камней сверху.

Возможно, именно это меня и спасло. Ведь стоило опустить взгляд на наладонник, который в пассивном режиме транслировал карту местности, как стали видны приближающиеся точки, в количестве семи штук. Шли они прямо на меня, и спрятаться было совершенно негде. Но самым печальным было значение энергии, замершее в районе десяти единиц.

Первым делом я как можно скорее достал из рюкзака еду, и принялся восстанавливать энергию, стараясь набрать ее как можно больше. А спустя еще пару минут, рыпаться смысла не было вообще - две точки, на карте, стояли по бокам от одинокой белой - символизирующей меня. Их не было видно, что явно намекало на стелс-класс или способности, но вот мой чудо наладонник их видел, хотя и не ясно почему.

Стараясь вести себя невозмутимо, я по прежнему продолжал питаться, восстанавливая крохи энергии, при этом прекрасно понимая, что в чистом поле боя мне не выдержать. Не сейчас, это уж точно. Но и выбора как такового не имелось, так что я предпочитал просто сидеть на камне и кушать, ожидая, когда подтянуться еще пятеро игроков. Кстати, то что это именно игроки, а не нпс, мне подсказал опять же КПК - маркер игрока на карте, отличался от маркера местного жителя или животного.

Три минуты и двадцать одну секунду понадобилось игрокам, чтобы подойти ко мне практически в плотную. Они не скрывались, и издалека уже заявили, что идут с миром и просто хотят узнать новости, а возможно и поторговать. Собственно, об этом услышала вся округа, а я очень даже натурально подскочил. Этот голос, льющийся из динамиков на плече одного из игроков, облаченного в огромный железный костюм, был пугающе неожиданным.

- Мир тебе, спутник, меня зовут О?кар, а это моя звезда - первым поздоровался игрок в легкой броне, цвета пожухлой травы.

- Вам доброго пути, - не вставая с камня, поприветствовал я игроков.

- Что не рассчитал с энергией? - ухмыльнулся один из самых больших игроков, именно он кричал тогда в динамик. Его броня была вся в подпалинах и следах от пуль, но, тем не менее, вызывала невольное уважение. Перехватив мой взгляд, игрок еще больше заулыбался, - нравится? Если хочешь такой же, то ты идешь по правильному пути.

Он подмигнул мне, и, повернувшись в пол оборота, что сопровождалось тихим жужжанием моторов, показал на висящий за спиной огромный меч. Он был составной, их минимум трех

слоев металла, причем часть лезвия заменяла цепная пила.

- Твой вид вызывает уважение, - на полном серьезе сказал я игроку, на что он только сильнее заулыбался, хотя казалось что сильнее уже некуда.

- Путник, мы тут по делу, - снова завладел моим вниманием О?кар, не давая как следует осмотреть остальных игроков в команде. - Говорят тут у вас настоящее засилье мутантов, да и псионики, опять же, говорят не редкость. Ты их не встречал?

Говорил игрок довольно мирно, но складывалось ощущение, что стоит соврать или нагрубить, как тут же наступит расплата. Стараясь потянуть время, пока в голове сложится более-менее нормальный ответ, я не спеша дожевал галету, и переложил вещмешок на колени.

- Возможно, вы мне поможете? - вместо ответа на вопрос я стал выкладывать из сумки трофейные автоматы, оставив себе лишь ружье. - А я пока подумаю, чем могу вам помочь?

О?кар недолго стоял рядом со мной, видя, что вставать я не собираюсь, хотя энергии уже было достаточно, он, подумав, уселся на другой камень, и чему-то усмехнувшись, сказал:

- Торг.

КПК тихо завибрировал, но читать сообщение было не обязательно, я и так знал, что нужно сделать:

- Торг.

Все, теперь наша сделка будет официальной. Конечно это не помешает игрокам убить меня после того как ударим по рукам, или даже во время торговли, но надежда что до этого не дойдет, была.

- Оружие так себе, можем забрать разве что на разбор, - медленно перебирая весь вываленный мной хлам, сказал командир отряда. - Есть ли у тебя что-то более весомое? Этот хлам будет выгоднее продать в Шахтах. Тем более, судя по твоей коже, ты оттуда.

Молча выложил перед О?каром винтовку мутанта и все оставшиеся к ней патроны, стараясь не выглядеть удивленным - все же укрепление кожного покрова и потемнение не остались в стороне от внимания. Переубеждать игрока, что я не из этих самых Шахт, мне было не с руки.

- Ого, это уже другое дело, где добыл и что за нее хочешь? - подобравшись, спросил игрок. Все это время остальные игроки не произнесли ни слова, более того, они смотрели не на меня и командира а по сторонам. Не думаю, что они боялись нападения, скорее дело в привычке.

- Мне энергетические батончики не помешают, и хорошая аптечка, ну и патронов для Осы на сдачу, - собирая автоматы

работорговцев и прочее оружие обратно в мешок, сказал я, - а достал с трупа кукольника, который преследовал кого-то в лесу.

- Кого преследовал? - тут же уставился на меня О?кар.

- Двое, парень и девушка. Она с автоматом была, он с мечом. Больше ничего не знаю.

О?кар покивал, после чего спрятал винтовку в свой мешок, и дал отмашку тому самому игроку в огромных механических доспехах - экзоскелете:

- Марк, выдай ему.

Мне дали семь батончиков, одну аптечку и два десятка патронов. После чего, не попрощавшись, отряд ушел. Даже те двое, что были невидимыми и те ушли.

Посидев еще немного на камнях, я поднялся и неспешной походкой побрел в сторону Шахт, надеясь добраться без особых приключений.

Жаль, что совсем без приключений не удалось. Началось все с того, что мне не повезло наткнуться на свору зараженных радиацией собак, и у них имелся вожак.

Он был чуть крупнее и сильнее прочих, а так же имел 11 уровень, против моего 10. Ну и еще четыре собачонки поменьше, всего лишь 7-9 уровни.

Первым делом я активировал щит, затем отправил в полет свои метательные ножи, к сожалению, они не убили даже самого низкоуровневого моба, оставив тому еще больше половины жизней.

Первый пущенный в полет нож еще не коснулся облезлого бока собаки, а в мой щит уже врезался вожак, опрокинув меня на землю. Его передние лапы надавили мне на плечи, мешая шевелиться, а вонючая пасть пыталась добраться до шеи. Благо там имелась металлическая защита, но она не могла удерживать пса вечно. Пришлось кое-как изогнуться, постоянно отплевываясь от слюны, что капала мне на лицо и попадала в рот, и кое-как махнуть рукой, активируя "толчок". Пес подлетел метра на полтора в воздух, а я тут же активировал "бросок", стараясь отбросить противника как можно дальше.

Хотел было подняться на ноги, но тут на меня набросилась остальная стая. Их клыкастые пасти, истекая вонючей слюной, вгрызались в мою броню, силясь добраться до тела. И парочке это удалось. Боль была нестерпимой, поэтому я закричал, а вместе с криком активировал "волну", расшвыривая противников в стороны. Мне повезло, и сработало оглушение, поэтому я сумел подняться на ноги и даже откусить часть от энергетического батончика, стараясь хоть на пару десятков, но поднять просевшее значение энергии и жизней.

На новый щит энергии, после "волны" уже не хватало, поэтому я достал из кобуры Осу, и в упор расстрелял собак. Первыми бил по высокоуровневым - одной очереди в голову, как правило хватало с избытком, чтобы избавится от противника.

Всего пока стан длился, я израсходовал две обоймы и убил двух псов, третий ожил чуть раньше и успел отскочить, а четвертый и без того раненный ножами, почти истек кровью. Где-то рядом слышался шум, трещал сухой степной кустарник, это явно вожак стаи рвался со мной поквитаться. Поэтому, пока еще было время, я постарался добить этих двоих. Тесак, выпорхнувший из-за спины, был непривычно тяжелым. Первый пес, прыгнувший на меня, распался на две неровные половины, собственно, он сам напоролся. Второго же, пришлось ловить, уж очень ловко он изворачивался, уходя от моих неумелых ударов, при этом больно кусаясь.

К счастью, к тому моменту как вожак стаи добрался до меня, последний пес, тот самый 7 уровня, уже был мелко нашинкован. И тут же стало понятно, почему вожак возвращался в схватку так долго - в его боку, теперь уже распоротом, торчала какая-то коряга.

Но успех был не долгим, так как пес тут же кинулся в атаку и пробил мне броню на животе, оставляя три глубоких борозды от когтей, снова опрокидывая меня на землю.

Тесак в один момент стал бесполезным, а перезарядить осу было совершенно некогда - вот что случается, когда у псионика заканчивается энергия. Но ведь я еще и мутант, собственно, наверное, именно поэтому до сих пор жив. Не имея никакой возможности для атаки, я схватился за окровавленную корягу и стал шатать ее в ране пса.

Мне удалось добиться того, чтобы моб стал истекать кровью, а за одно, сильно его взбесить. Взбешенное животное стало еще агрессивнее и чаще атаковать, вот только и промахивалось оно тоже больше. Так что, можно сказать, что моя уловка сработала.

А через 7 минут и 32 секунды, я выполз победителем из очередной схватки.

Вы уничтожили стаю зараженных собак и убили их вожака.

Обратитесь за наградой в п. Шахты.

Получен опыт

Внимание, вы отравлены. Обратитесь к врачу.

Слова о возможной награде приятно грели душу, а вот отравление было явно лишним. Но поселок был уже не далеко, а доктор там точно должен иметься.

Плюс там меня должно ожидать вознаграждение за спасение

заложников и зачистку работорговцев. В общем, после посещения Шахт, я должен был стать намного обеспеченнее.

Немного повеселев от таких мыслей, обратил вдруг внимание на еще одно сообщение системы, мелькавшее на наладоннике, которое раньше почему-то игнорировал:

Получено достижение: Шериф (5 степень)

Описание: вы очистили на 85% локацию от опасных монстров и бандитов, в том числе обезопасив питьевой источник.

Люди знают о ваших намерениях сделать мир безопастнее.

Отныне любая награда увеличивается на 2%.

После получения 4 степени люди станут вас больше уважать (скидки +3%).

Карма +1

Это сообщение еще больше подняло настроение, и, несмотря на распоротый живот и общее состояние, моральный дух был на высоте.

После нападения своры собак, я стал идти медленнее, и в целом стал вести себя осмотрительнее. Живот саднило, голова раскалывалась, а от потерянной крови меня еще и шатало из стороны в сторону.

В какой-то момент в глазах почернело, и я упал в лужу, запачкавшись еще сильнее. К моей радости лужа была заражена радиацией, и наглотавшись тухлой воды, мне удалось немного подлечиться.

Впервые попав в поселок, я на мгновение опешил от обилия здесь игроков, во всевозможных костюмах и броне. Тут даже роботы попадались, правда, ржавые и страшно дымящие, но все же роботы. Помимо этого недалеко от ворот стояло несколько машин и мотоциклов, они тоже имели весьма потрепанный вид, и кое-где явно не хватало положенной обшивки.

Но больше всего меня удивил шум - игроки постоянно что-то говорили друг другу, кто-то кричал, а некоторые так и вовсе пытались подраться - но им этого не удалось. Рядом тут же появился какой-то человек в серо-синей броне, и назревающий было скандал, затух.

- Где тут врач? - спросил я у первого попавшегося игрока.

Он внимательно меня осмотрел, особенно задержавшись на руке, зажимающей рану на животе. Благо она вся была в крови и грязи, так что никто не мог бы увидеть на ней вздувшиеся вены, синего цвета.

- Площадь, третий дом слева, - быстро ответил игрок. Он аккуратно обогнул меня по небольшой дуге и скрылся за воротами, видимо отправляясь на прокачку.

Площадь была в центре поселка, о размерах которого пока

рано было судить, ведь я ничего толком не видел. Кое-как ввалившись в дом к врачу, тут же попал в длинную очередь. Это было небольшое помещение с множеством столиков и стульев - явно являющееся приемной врача. Так же в помещении была еще одна дверь, ведущая, судя по всему в операционную, и где там сидят игровые доктора. Перед ней стоял огромный детина в белом халате. Обогнув очередь, я подошел к нему:

- Когда можно попасть на прием? - нейтральным голосом, стараясь не выдавать боли в голосе, спросил я.

- Плати, и хоть сейчас, - спокойно сказал парень.

- А они? - я показал на скопившихся тут игроков и местных жителей.

- Эти тут для прокачки лечения, - вяло ответил парень. - С тебя 300 кредитов за обследование, и потом сколько назначат.

Делать было нечего, пришлось платить.

Врачом оказалась миловидная девушка, невысокого роста с черными волосами.

- Проходите и садитесь в кресло, - сказала она не глядя на вошедшего меня.

- Кхм, ладно, - кое-как выдавив из себя ответ, я побрел к креслу.

В этот момент девушка обернулась, ахнула и, схватив меня за руку, аккуратно оттеснила от кресла к операционному столу - именно он занимал большую часть комнаты.

- Вам, пожалуй, лучше лечь, - мягко улыбаясь, сказала она.

Все так же улыбаясь, она почистила все раны, ввела обезболивающее и начала делать что-то еще. Все это время я блаженно отдыхал, наконец-то забыв о боли.

- Как же вы так умудрились? Заражение крови, бешенство, небольшое облучение радиацией, рваные раны, - где так опасно ходить? - с интересом спросила врач.

- Зачищал локацию, далеко забрался, - туманно ответил я.

- Ооо, так вы решили стать шерифом? - с новым интересом заглянула девушка мне в лицо. - Это очень почетное у местных звание, но вот игроки могут устроить вам лишние проблемы. Впрочем, игроку, зачистившему на 10 уровне локацию, это не так страшно, - тут же исправилась она, видя мои хмурые брови.

То, что девушка приняла за недовольство, на самом деле было замешательством. Мало мне мутаций, причем часть, из которых не контролируемые, так еще и не ту дорогу в игре выбрал.

- Все, лечение окончено, с вас 30 кредитов, - мило проговорила девушка, указывая ладонью на терминал.

- Всего лишь? - пораженно спросил я, памятуя об трех сотнях,

взятых за обследование.

- Это плюс к тем тремстам, что взял мой брат, - все так же мило улыбаясь, сказал девушка.

- Хорошо, спасибо вам.

Заходить еще, девушка не предложила, что впрочем, и правильно, лично мне такое предложение показалось бы издевательством.

Здоровый, но все еще грязный, я отправился на поиски ночлега, который мне любезно предоставили вместе с едой, всего за 10 кредитов в сутки.

Это было пошарпанное здание, частичные разрушения которого компенсировали стальные листы металла, огромными шурупами прикрепленные к стенам. Довольно мило, как на мой взгляд. Сразу вспомнилось, как на нашу исследовательскую базу упал один из испытуемых истребителей, за неделю до проверки. Нам тогда еще пришлось раскрашивать металл, имитируя каменную кладку, было достаточно весело.

Улыбаясь своим мыслям, я поднялся на второй этаж, где находились спальни, и бессильно упал на кровать. По-хорошему, перед сном следовало определиться с ближайшими планами, но было откровенно лень. Так что засыпал я вполне довольный собой, хотя и чувствовал некоторую незавершенность дня.

*****

Пока стелсеры и прочие игроки прочесывали лес, О?кар сидел на одном из завалившихся деревьев, и размышлял. Все его мысли крутились около встречи со странным игроком, сообщившим полезную информацию. О?кару не давало покоя поведение одиночки, явно не соответствующее его статусу.

Дело в том, что с самого старта этой игры, было заведено так, что повстречавшись в какой-нибудь глуши, торговали между собой только равные игроки. Если же кто-то видел, что он точно сильнее, то сражения и грабежа было не избежать. Поведение этого игрока, в довольно дорогой для его уровня, но сильно изношенной броне, сильно выбивалось за эти рамки. Впрочем, О?кару было не до этого - винтовки, обязательной для каждого кукольника и той информации, что передал игрок, с лихвой хватало, чтобы оставить ему жизнь.

- Пускай идет своей дорогой, - сказал О?кар тогда отряду, - мало ли с кем нас свела дорога.

- То же верно, вдруг какой младший князь развеяться решил, - сказал один из стелсеров.

Но теперь, когда он собственными руками обследовал всю поляну, на которой и произошел бой, его снова стали посещать

некоторые подозрения.

Помимо следов пары стрелок-мечник, и их противников, были еще следы. Последний участник боя, был явно против кукольника и его созданий, но при этом он не стал сражаться с медведем, и даже не забрал трофеи. Редкий игрок позволил бы себе упустить такой куш, а значит, он либо был намного выше уровнем и не нуждался в таких ресурсах, либо очень спешил.

Вздохнув в очередной раз, О?кар поднялся на ноги собираясь отдать приказ о сворачивании поисков.

Дело в том, что удача отказала его команде, и игроки не встретили не мутантов ни психоников, лишь следы. Время шло и уже стоило бы вернуться, но отказаться от такой желанной добычи как мутант было слишком тяжело, поэтому командир тянул до последнего.

- Ладно ребята, скорее всего он свалил уже, пора идти к угольной шахте, - неохотно сказал О?кар.

- Думаешь это правильно, О?кар? - обратился к нем вдруг один из старейших игроков в отряде, врач по специальности. - Ну, убивать игроков, только за то что они подмяли под себя ничейную шахту, самого дешевого угля в сотнях километров в округе?

- Мы наемники, и делаем то, за что нам платят, - мрачно сказал командир отряда.

Понятное дело, что карма за такое нападение сильно испортится, да и отношение многих местных тоже сильно пострадает. Но им платят реальные кредиты за такие дела, так что выбор очевиден.

Глава 7. Мутация.

Спать на чистой кровати и в теплом месте было восхитительно. Проснувшись, первые несколько минут я просто лежал на кровати и блаженствовал. Естественно, что узкая койка не предел человеческих мечтаний, но на эти непродолжительные несколько минут, я был по-настоящему счастлив.

Правда потом мой взгляд упал на таймер спонтанной мутации, уменьшившийся уже более чем на половину, и настроение стремительно вернулось к своему обычному уровню.

Первым делом, конечно же, после умывания и завтрака, я нашел местного шерифа, благо, что его хибара, в которой он принимал посетителей, и кажется, жил, была не далеко.

Ранним утром, а наладонник показывал 9:34 утра, игроков в игре было значительно меньше, чем вечером. Поэтому мне не удалось внимательнее рассмотреть экзоскелеты и прочие навороченные штуковины. Зато попалась другая пара игроков, в отличие от встреченных вечером игроков, эти явно были новичками.

- Идем на шилорогов? - все время, прыгая, обратился один игрок к другому, вокруг которого он собственно и скакал.

- Не, убьют. Я в шахту пойду, покачаюсь, - лениво ответил второй. Он сильно отличался от первого, во-первых размерами. Он был широкоплечим, и уже ходил в некой броне, хотя и довольно слабой на вид. Во-вторых, степенностью. Если первый все время прыгал и носился взад-вперед. То он шел вразвалочку, совершенно не спеша.

- Ладно, давай в шахты, - слегка приуныл первый, но тут же приободрился, - может нам повезет, и мы мутанта встретим.

- Нам повезет, если мы не встретим ни одного мутанта до сотого уровня, - хмуро проговорил второй.

Они еще о чем-то переговаривались, но я их совершенно не слушал. В голове билась одна, но весьма назойливая мысль - мутантов здесь боятся. В принципе, помня о своих боевых возможностях, я с ними согласился.

Как бы то ни было, но когда дорога привела меня к шерифу, моя голова была забита не столько новыми впечатлениями, сколько размышлениями о мутантах и людях. Их противостоянии.

Лачуга шерифа оказалась на удивление крепкой - толстые стены, покатая крыша, и большая металлическая дверь. На здании виднелись подпалины, а нижнюю петлю двери явно недавно переваривали, что намекало на некоторую не безопасность. Хотя ожидать безопасных зон в такой игре и не

приходилось, разве что в крупных городах или на хорошо охраняемых объектах.

- Что нужно? - невежливо поинтересовался у меня местный шериф. Встречал он меня не ласково, мало того что весь в броне, что даже лица не видно, так еще и оружие свое на меня направил. - Говори и проваливай, мне некогда.

- Кхм, я наткнулся на базу работорговцев, - аккуратно, стараясь не двигаться, чтобы не нервировать лишний раз человека.

- Координаты места? - тут же изменился его голос, хотя оружие он не опустил.

- Это лишнее, я зачистил базу, - не без гордости сообщил я.

- Доказательства есть? Ладно, проходи, внутри пообщаемся.

Долго убеждать шерифа в правдивости моей истории не пришлось, как оказалось спасенные мной люди уже были в поселке. И шериф об этом знал, как знал и то, что скоро некто явится за наградой.

Единственное, что пошло не по плану, это вопрос шерифа:

- Я вижу, ты не только избавил нас от работорговцев, но и сделал пустоши более безопасными, - задумчиво сказал местный блюститель порядка. - Выбирай свою награду, что ты хочешь?

- Мне бы не помешало оружие, мое уже довольно старенькое, - заранее предвкушая награду, сказал я.

- Что же, это разумно. Жди здесь.

Шериф исчез за одной из дверей, предоставив меня самому себе. Оглядев комнату, мне удалось заметить один спрятанный сейф и один тайник с ловушкой. Впрочем, влезать туда мне не хотелось.

Шериф появился спустя десять минут, держа в руках кобуру с оружием.

- Вот парень, посмотри на это, этот ствол я принес с последней войны. Трофей.

Я не слушал, что говорил мне шериф, потому что все внимание было приковано к оружию:

Пистолет-пулемет "Скорпион +" (одноручное)

Урон: 34-58

Тип патрона: разрывной.

Магазин на 34 патрона.

Перезарядка: 12 сек.

Описание: трофейное оружие наемников Западного материка. Свое название получило за обтекаемую форму и разрывные патроны, способные нанести большой вред.

- Это прекрасное оружие, - сказал я, отстегивая кобуру с "Осой" и пряча ее в мешок.

- Парень, вижу, ты еще не встречал по настоящему "прекрасного" - это слово шериф выделили особенно, - оружия. Поверь мне, есть куда более классные стволы.

Он немного помолчал, явно сомневаясь говорить мне что-то еще, или лучше промолчать. Все же решился:

- Я чувствую, ты не плохой боец, да и о чести имеешь представление, - он говорил медленно, а спрятанные за зеркальной маской глаза, я уверен, смотрели мне в лицо. - Что если я предложу тебе сделку?

- Сделку? Звучит интригующе, - все еще витая в облаках, я представлял, как буду разносить в пух и прах всех своих врагов.

- Дело в том, что быть шерифом накладное занятие, - как всегда, издалека начал шериф,- но я никогда не жаловался. До недавнего времени. Но теперь, когда мародеры захватили производственную базу, на окраине пустоши, мне негде брать вооружение. Ты не хочешь мне помочь?

Вам предложено задание: " Честь или выгода?"

Шериф поселка "Шахты" просит вас доставлять ему все найденное оружие и патроны, за небольшую плату. Взамен он поведает вам о "прекрасном" оружии.

Штраф за отказ/провал: нет.

- Пожалуй, я могу вам помочь, - медленно выкладывая на стол оружие из вещмешка, сказал я, - но не проще ли выбить мародеров с цехов?

- А толку? Набегут новые, - махнув рукой, шериф смел все оружие под стол. - Но этого мало, принеси мне 1000 патронов и еще 10 стволов, только чтобы прочность была выше половины.

- Хм, а что есть ценного в тех цехах? - меня все не оставляла мысль, что задание можно выполнить и иначе.

- Как что, парень? Станки, чертежи, ресурсы, - уже потеряв ко мне интерес, сказал шериф.

- А если я доставлю сюда чертежи и станки? - затаив дыхание спросил я.

- Чертежи можешь оставить себе, но если добудешь два станка: для снаряжения патронов и изготовления автоматического оружия, я не только скажу, где находится секретная база с оружием, но и дам код от двери.

Вам предложено новое задание: "Доставить станки"

Шериф просит вас привезти ему два станка с оружейной базы, захваченной мародерами.

На этом шериф со мной распрощался, и мне ничего не оставалось, кроме как идти дальше. А по списку, следующим был ремонт вооружения, или если быть точным моего защитного костюма.

Ремонтник был куда сговорчивее шерифа, он согласился выполнить ремонт и даже предложил модернизировать костюм. Вместе с тем, он, когда узнал, что у меня на кпк отсутствуют базы с классами брони (здесь оказывается, игроки определялись именно по носимой ими броне), то бесплатно подарил ее мне.

Пока база устанавливалась, я сидел в старой робе и рассматривал ремонтный цех. Он был похож на отсек корабля - достаточно большой, чтобы вместить среднего робота, не говоря уже о экзоскелетах.

Впрочем, мою броню чинили на верстаке, недалеко от входа, и ничего интересного я при этом не заметил.

Но вот база установилась, и мне стала доступна информация обо всех игроках, которых я увижу. Человек, чинивший мою броню, был инженером, что не удивительно. А вот меня система, определила как штурмовика, он же пехотинец. Видимо поэтому мне подмигнул тогда тот большой человек с громкоговорителем. Но тогда выходит, что никто не узнает о моих пси возможностях, пока я их не использую, это раз. Второе, это то, что спрятавшись за броней, никто не увидит моих мутаций.

Пока я раздумывал над этой, очень интересной мыслью, мне вернули костюм.

- Вот твоя броня парень, старайся больше не запускать ее до такого состояния. С тебя 5 тысяч кредитов.

Это было большой суммой, но денег мне пока хватало, так что я все оплатил.

До начала мутации оставалось всего пять часов, а мне еще необходимо было найти Глыбу. Благо отметка на карте была, хотя идти предстояло не близко. Это время, я затратил на разглядывание своих характеристик, но не полного списка, а лишь брони и моих показателей в ней.

Модернизированная легкая броня пехотинца.

Физ. защита 47/47

Грузоподъемность +12/12

Выносливость 6/6

Броня добавила к моим и без того не малым показателям жизни и энергии, еще по 300 единиц. А уж о переносимом грузе вообще молчу. Теперь есть шанс, что я унесу станки, и возможно даже все сразу. Хотя не факт.

Тем временем я добрался до места, отмеченного Глыбой - местного бара, причем бара с явно очень плохой репутацией.

Проще говоря, люди, собравшиеся здесь, явно были не в ладах с законом.

- Чего надо? - не дружелюбно спросил меня вышибала, перегородивший путь в бар.

- Глыбу ищу, - грубо ответил я.

- Иди, ищи дальше, здесь таких нет.

- А мне он сказал, что будет отмечать свое освобождение именно тут.

- И?

- Я его спас, и пришел за наградой, - попытка оттолкнуть вышибалу и протиснуться в дверь, завершилась неудачей. Пришлось в спешном порядке уклоняться от кулаков охранника. Он был выше меня на несколько уровней, и имел больше жизней, но и я сдаваться просто так не собирался. В какой-то момент из бара вышли люди, посмотреть на того, кто тут расшумелся. Так уж получилось, что я в этот момент, находился под охранником и как мог закрывал лицо.

- Эй, Пахи, что тут стряслось, - я услышал знакомый голос.

- Да вот, - отдуваясь, проговорил охранник, не переставая меня бить, - приперся какой-то, тебя искал.

- Ну-ка, оставь его, - весело проговорил Глыба. - Привет Игорь, за наградой?

Глыба был одет в добротную броню, за его спиной торчала рукоять какого-то оружия, а на животе висел автомат, не виденный мною раньше.

- Ага, часть вот уже получил, - переводя дух, кое-как поднялся я на ноги.

- Ну, проходи внутрь, поговорим, - Глыба пропустил меня вперед, а сам бросил несколько слов охраннику, - Паки, тебе повезло, что он не хотел тебя убить. Прекрати уже задирать народ.

Ответа Паки я уже не слышал, мое внимание полностью поглотили звуки и запахи бара. Да, внутри было гораздо красивее, чем снаружи.

Здесь тоже были металлические стены, словно бар строили из контейнеров, но они хотя бы прикрывались плакатами и тканью. В центре зала находился закрытый стальной решеткой подиум - в нем танцевала красивая девушка.

- Давай проходи, говорить будем, - Глыба провел меня в одну из закрытых, видимо ВИП, комнатушек. - Рад, что ты добрался сюда.

- И я, - честно сказал я, наблюдая за тем, как нпс разливает по стаканам какую-то мутную жидкость.

- Выпьем, - протянул он мне стакан. Выпили.

Вкус был дрянной, но знакомый, кажется именно эту гадость я пил в первый день игры.

- Давай на чистоту Игорь, отплатить в полной мере мне нечем, - Глыба развел в стороны могучими руками, - но кое-что я

все-таки могу. Вопрос лишь в том, чего ты желаешь.

Последнюю фразу он как-то по-особенному выделил, и настала моя очередь крепко задуматься. Действительно, для чего было идти сюда? Ради кредитов, нет, точно нет. Шмотки? Возможно, но и это у меня теперь имеется. Самогон гулял в крови, Глыба, видя, что я думаю, молча налил еще по стопке. Потом еще. В какой-то момент, обратив внимание на таймер, отсчитывающий два последних часа, пришло понимание.

- По большому счету, на данный момент у меня есть все что нужно, - задумчиво проговорил я, - но есть одна вещь, с которой мне нужна помощь.

- Слушаю? - Глыба даже весь подобрался, словно сейчас решалось что-то очень важное.

- Я бы хотел попасть в шахту - научиться добывать уголь, да и просто так побродить, - махнув рукой, наконец, обратился к Глыбе. - Только нужны некоторые навыки.

Слова произнесены, и Глыба, видимо услышав не то чего боялся, как-то сразу обмяк и заулыбался.

- Ну, это просто, - весело, совершенно не так, как до этого, сказал нпс, - базу с углем, я тебе скину. Костюм для добычи можно арендовать на складе, хотя и твой подойдёт, если конечно не боишься испачкать его, хе-хе.

Дальше последовало объяснение, где взять, а лучше купить, орудие труда для добычи угля - кирку.

Да, вполне обычную, железную кирку, на деревянной ручке. Видя мое удивление, Глыба покопался в инвентаре и показал мне ее. Оказалось, что на первых порах добывать ресурсы можно только так, а вот потом начинается нечто более интересное: плазменные резаки, пневмонасосы, чтобы это не значило, и даже шахтеры-боты. Последние были разновидностью роботов, и достать таких можно было только за большие деньги.

Попасть в шахту можно было в любое время, естественно сделано это для игроков. Чтобы люди, заходящие в игру ночью, могли точно так же как все качать профессии, и вообще полноценно играть.

Кирка, кстати, стоила больше трех тысяч кредитов, и чтобы ее купить, мне пришлось пожертвовать одной аптечкой. За такой обмен, продавец возле спуска в шахту, еще и доплатил мне, правда, товарами: две бутылки фильтрованной воды и четыре энергетических батончика.

Никогда раньше не бывал в шахтах, поэтому шел не спеша, постоянно озираясь по сторонам. Тут было светло, и довольно просторно - роботы погрузчики и игроки в монструоидной броне спокойно расходились в коридорах. На нижние этажи вели

грузовые лифты, но только на рабочие глубины. Если хочешь опускаться ниже, то идти придется самому, ножками.

Лифт довез меня до -7 этажа, если можно так высказаться. Здесь уже было темнее, но все же освещено. Примерно через каждый метр, тускло светила лампочка. Стены шахты были укреплены металлическими балками, уберегая добытчиков от обвалов.

О чистоте тут говорить не приходилось - уголь был везде, точнее угольная пыль. Из разных концов раздавались звуки ударов, небольшие взрывы и даже визг пилы. Люди трудились.

На таймере было сорок минут, когда я добрался до -8 этажа, или уровня, как их называли все остальные. Здесь почти не было добытчиков, и освещение провели пока только в основные коридоры.

Вот когда пришла пора порадоваться своим глазам и их умению видеть в темноте. Пробираясь до -9 уровня, я находил все меньше и меньше людей и нпс.

Достигнув нужного этажа, забрался в одно из тупиковых ответвлений, где в толще породы слабо поблескивал уголь.

Мой план был прост - забраться как можно глубже в шахту и переждать изменения там. Так как я не знаю, как будет проходить мутация и сколько длиться, то это казалось самым разумным. Особенно, если учесть встреченный мною отряд в пустошах, отправившийся искать мутанта, меня то есть.

Пока таймер вел отсчет, мне удалось прочитать файл, сброшенный на КПК Глыбой. В нем говорилось о добыче угля, и о том, как работать киркой. Ничего сложного, в теории, так что, закрыв прочитанный файл, и поудобнее перехватив кирку, я принялся постукивать по породе, освобождая уголь.

Пара ударов, и порода, не слишком прочная, осыпается к моим ногам, обнажая угольную жилу чуть сильнее. Теперь пора попытаться отколоть сам уголь. Примерившись, аккуратно ударил, но ничего не произошло. Нахмурившись, ударил сильнее, и часть угля осыпалась мелкой крошкой. Отставил на время кирку и осмотрел пол, в поисках добычи, нашел далеко не сразу:

Каменный уголь плохого качества (вес: 0.33г)

Описание: из этого можно приготовить разве что порох.

Улыбнувшись описанию, убрал камешек в мешок, и продолжил работу. Спустя десять минут и три десятка ударов, мной был добыт полукилограммовый камень. Теперь в описании говорилось, что его можно использовать для отопления.

Вынужденно отдыхая, так как я потратил всю энергию, заметил, что спонтанная мутация уже активировалась. Боли не было, каких-либо других ощущений тоже, поэтому, сжевав

энергетический батончик, продолжил работу.

Через час, когда я первый раз заехал себе по ноге киркой, а энергия просела до минимума уже в сотый, появились первые тревожные звоночки.

Для начала стала чесаться правая лопатка, да е просто чесаться, а, словно кто-то решил прогрызть дырку в коже. От собственного сравнения, затошнило, впрочем, может и не из-за сравнения.

Первое время работа помогала отвлечься, тем более комбинезон елозил по спине, как бы почесывая проблемное место, но вскоре это перестало работать.

Боль все нарастала, когда я отбросил кирку в сторону, и достал аптечку. В ход пошло все: обезболивающие, противоаллергенное, и даже жаропонижающее. Все что можно было проглотить, было проглочено, что можно было вколоть вколото. Но и это вскоре перестало помогать, боль нарастала порывами, и с каждым разом меня все сильнее накрывало волной мучений.

Броню пришлось снять, так как очень хотелось почесать лопатку, а она уже больше мешала, чем помогала. Кое-как заняв вертикальное положение, стянул ее с себя, и убрал в вещмешок. Оставшись на ногах, в одном нижнем белье, принялся тереться спиной о стену.

Облегчение если и было, то затмевалось еще большей болью - от соприкосновения голой спины и острых камней.

Это длилось уже больше трех часов. Я катался по грязной земле и угольной пыли, выл, стонал и кричал. Желудок, словно выворачивало наизнанку, причем несколько раз. Меня бросало то в жар, то в холод. Но самым ужасным было то, что забытье никак не приходило, и мое сознание не меркло.

Тогда пришлось идти на отчаянные меры - я нашел в сумке купленный в баре самогон, и с отвращением присосался к бутылке. Мне было так плохо, что еще немного огня внутри, не сильно то и чувствовалось. За то шум в голове стал по не многу вытеснять боль, и я, не дожидаясь пока меня, снова вырвет, осушил бутыль до дна. Затем еще одну.

Очнулся я рывком, вот только что еще спал, а уже нет. Первым делом осмотрел себя - весь в угольной пыли, так что ничего невидно. Мысленно хлопнув себя по лбу (рукой бить не стал, так как голова очень болела), посмотрел на КПК, который к счастью был еще на руке.

Спонтанная мутация, статус: завершено.

Эффект: уязвимая точка - урон в спину +1,5% к урону.

Описание: говорят, что не бывает непобедимых героев, и

у каждого есть слабое место. Отныне оно имеется и у вас.

Больше ничего написано не было, только на моей фигурке в КПК, на правой лопатке появилась красная зона с подписью "Опухоль".

Не знаю как кто-нибудь другой на моем месте, но я откровенно порадовался - ведь у меня не выросла лишняя рука, или голова, не появился хвост, или не отказали легкие. Всего лишь опухоль на спине, которая, кстати, немного чесалась.

Только прочитав все доступное о мутации, и отметив сильно просевшие показатели жизни, принялся осматриваться.

Первое что бросалось в глаза, это место - не здесь начинался мой приступ, и вещей соответственно рядом не было. Второе, это несколько засохших вонючих лужиц, но это понятно - следы болезни и алкоголя, или только алкоголя. Как знать?

Как хорошо, что есть карта, и всегда можно посмотреть, куда меня занесло. А занесло, нужно сказать далековато - аж на -12 уровень. Эта часть на карте была выкрашена в красный цвет, что означало опасную территорию.

Хотя раз я добрался сюда в невменяемом состоянии и до сих пор жив, а это значит, что, скорее всего, и бояться мне нечего. Тем не менее, пси щит я активировал первым делом. Потом немного поднапрягся - все-таки головная боль была сильной, и в воздух взмыл кусок пустой породы. Движение бровью, скорее даже намек на него и порода врезается в стену, выбивая несколько средних кусков угля. И чего это я вчера не подумал так добывать уголь?

Еще несколько попыток, и вот у меня уже есть четыре булыжника неправильной формы. Только вместо привычного полета в метре, за моей спиной, они теперь описывали круги вокруг меня.

На -12 уровне ходы или штреки, если не ошибаюсь, были намного уже, поэтому уголь летал очень близко с телом, почти касаясь энергетического щита.

Помимо всего прочего, я начал мерзнуть - все-таки бродить под землей в одних трусах, тоже теперь черных, было неприятно. Через час пути, появился кашель. Это было очень плохо, о чем меня тут же оповестило сообщением на КПК:

Рудничный кашель (негативный эффект)

Описание: обратитесь к врачу, пока не выплюнули собственные легкие.

Но тут, по крайней мере, не было таймера с обратным отсчетом, а значит и страшного ничего. Кроме кашля, разрывающего мои внутренности, так казалось, хотя уровень здоровья не падал.

Но все это показалось таким мелким, когда мне впервые попался моб. Да, не шутили добытчики, когда говорили, что шахты населены.

Дикий, 20 уровень

Описание: Говорят, где-то под землей имелась законсервированная база, полная людей. И дикие, это потомки тех несчастных. Они видят в темноте, имеют прекрасный слух, и обладают невероятной силой. Встречаются дикие в шахтах и глубоких пещерах.

Это было человекоподобное существо, очень худое и в обносках, отличительной особенностью были длинные руки, с крепкими пальцами. Которыми моб бил и царапал подобно дикому животному.

Благо еще, что те доли секунды, пока я растерянно разглядывал атакующего меня противника, мой щит исправно выполнял свою функцию. Но вот оцепенение прошло, и кусок угля, разогнанный по окружности, врезался в беззащитный бок твари.

Моб издал нечто среднее между воем побитой собаки и стоном больного человека, от чего меня пробил озноб. Стало довольно страшно. Но, не позволяя себе отвлекаться, я активировал "Волну", стараясь выиграть себе время, а следом "Пресс", надеясь замедлить дикого. К счастью, мне это удалось.

Из поврежденного бока противника брызнула кровь, а самого его согнуло почти пополам, и не ясно теперь, это из-за моего умения и силы, или же у диких такой слабый позвоночник.

Моб, уже потерявший две трети жизней, вдруг разогнулся, подобно пружине, и прыгнул вперед, снося мою защиту и сбивая меня самого. Правда при этом он случайно ударился головой в один из трех камней, так и летающих вокруг меня. Потерявшего сознание противника я добил вручную - камнем.

Этот бой дался мне достаточно тяжело, хотя и не принес непоправимых потерь. Порывшись в тряпках, заменяющих дикому одеяние, нашел какой-то непонятный кусочек пластика:

Жетон

предъявите жетон управителю шахты, для получения награды

Описание: Дикие всегда носят с собой некий жетон, кто-то считает, что это пропуск на "базу", кто-то думает, что они таскают их просто так. Но главное, что всегда найдутся желающие его купить.

Жетон забрал, решив пока носить его в руке, а вот одеть обноски так и не смог себя заставить. В конце концов, кашель уже подхватил, так чего ж еще бояться?

Обновив щит, я стал двигаться куда аккуратнее, стараясь заметить врага раньше. И чудо, такая тактика дала результат.

Первый раз за долгое время, мне довелось использовать отвод глаз, чтобы подобраться к противнику как можно ближе. Хотелось сэкономить энергии, так как восстанавливалась она очень медленно.

От меня в сторону метнулась тень, и дикий отвлекся на несколько секунд, как раз, чтобы успеть нанести удар камнем, и уже спокойно добить дезориентированного врага.

Очередной противник пал, забрызгав кровью черный пол, а мне достался еще один жетон. Куда их девать, было не ясно, а выкидывать жалко. Поэтому порывшись в лохмотьях дикого, нашел кусок какой-то проволоки. Судя по всему, он ею пользовался вместо пояса.

Помимо проволоки, руками разорвал лохмотья, чтобы получить кусок ткани. Сложив в него жетоны, и завязав горловину проволокой, получил небольшой мешочек, который можно было привязать к ноге или руке. В талии я был много шире дикого, поэтому мне пояс никак не подходил.

Мой путь был не близким, проходил как через широкие ответвления, так и через узкие лазы - шкуродеры. Даже не представляю, как я мог спуститься так глубоко.

Один раз на пути мне попалась дверь, я не заходил в то ответвление, но ее было видно. Не решаясь туда заглядывать, пока не верну свое обмундирование, прошел дальше.

До подъёма на -11 уровень особых проблем не возникало, так только единичные монстры, за убийство которых давали много опыта. А вот площадку с подъёмником, куда я собственно и стремился, охранял кто-то другой.

Точнее, не совсем другой, на вид это был все тот же дикий, но рядом с ним все время находились какие-то животные. Невысокие и широкие, со множеством конечностей, они больше всего напоминали расплющенных огромных пауков. И было видно, что они слушаются этого дикого.

Подобравшись по ближе, смог разглядеть, что за твари это были:

Поверхностный краб-убийца, 12 уровень

Жизнь 1200

Энергия 800

Описание: Генные инженеры прошлого, вывели этих существ для защиты наземных и подземных строений. Теперь их можно встретить во многих частях планеты.

Фраза о маскировки, навела на мысль, что возможно здесь

больше чем один дикий и два краба. Но вырвавшийся из глубины груди кашель, не дал мне, как следует оценить обстановку.

Один взмах руки дикого, и ко мне несутся сразу три противника, как и думал, один из них лежал замаскированный, прям около входа в подъемник.

Времени на раздумье уже не оставалось - первого краба встретил "Броском", стараясь откинуть его так, чтобы задеть бегущих следом противников. Удалось примерно наполовину. Краб смел с пути одного из своих, и вместе с ним в печатался в стену, издав дикий хруст.

Но третий противник успел увернуться и спустя пару мгновений уже врезался в мой щит, к счастью не пробил. В него я запустил сразу три куска угля, нанеся до обидного мало урона - видимо панцирь хорошо защищал от дробящего урона.

Хорошо хоть куски угля помимо урона еще и оттолкнули противника, давая немного времени для принятия верного решения. Вот только решения как такового не было. Как же тяжело мне сражаться со всеми, кроме людей и им подобным противникам.

Пока крабы приходили в себя, на меня напал дикий, только в отличие от своих предшественников, он атаковал меня дистанционно - сгустками плотного воздуха.

Первый снаряд, попавший мне в живот, тут же выбил весь воздух и вызвал новый приступ кашля. Валяясь на грязном полу, увидел, как от стены открепились первые два краба и направились ко мне на встречу. И того, четыре противника, каждый выше меня на два уровня. Эх, сюда бы мой пистолет, или хотя бы просто энергетических батончиков вволю.

Кое-как поднявшись на ноги, тут же увернулся от снарядов дикого, причем действовал, опираясь только на интуицию, так как снарядов видно не было. И только когда воздух проходил достаточно низко над полом, вздымая угольную пыль, становилось видно направление удара.

Пришлось прикрываться крабами, которые уже успели выстроиться в боевой порядок - первым шел самый целый, за ним два других, образуя таким способом равнобедренный треугольник. Очевидно, чтобы мне не удалось снова повторить маневр с "Броском". Впрочем, мне в голову наконец-то пришла достаточно интересная идея: заставить дикого бить по своим крабам. Сделать это было достаточно просто, я активировал щит, несмотря на потерю энергии, и подождал, пока в него попадут два снаряда. После первого попадания, прошло всего 4 секунды, затем последовал второй залп. Теперь, зная перезарядку его способности, можно было подгадать момент для ответной атаки.

Очередной удар снял сотню прочности щита, а краб подобрался на достаточное для атаки расстояние. В этот раз я не стал использовать "Бросок", ограничившись простым "Толчком", правда, изменив вектор приложения силы. Для этого пришлось упасть навзничь, прицеливаясь в брюхо крабу, и подбросить его в воздух.

Противник повержен.

Получен опыт.

- Есть, получилось! Давай еще разок! - весело прокричал я, чувствуя, что смогу победить. Настроение пришло в норму, а боль и усталость словно отступили.

Поверженный краб упал на пол бесформенной кучей, а я, активировав "Волну" и отбросив оставшихся двоих крабов, спрятался за его тушкой.

Меня интересовали клешни моба и лапки, которые больше походили на маленькие копья.

Оторвать лапу от тела было не так-то и просто. Хитин мертвой твари, разорвал мне ладони, а сгусток воздуха прошел в опасной близости от головы. Пришлось тратить крохи энергии, подтягивая к себе камень, и сделать это было нужно очень быстро.

Камнем удалось отбить одну из малых лап, которой я тут же вооружился. Его лапа, была похожа на серп, или даже косу, отстрой кромкой вогнутая внутрь, она прекрасно подошла бы для атаки, если бы не разрезала мою руку. Делать было нечего, пришлось еще раз браться за камень, и отбить от нее нижнюю часть.

Теперь этот снаряд был больше похож на нож или маленький меч. Небольшое мысленное усилие и снаряд летит в ближайшего краба, пронзая его насквозь.

- Еще один есть! - по туннелю раздался веселый кашель. Снова этот кашель, как же он достал меня!

Видя, что стоя на одном месте и закидывая меня спрессованным воздухом, дикий не добивается желаемого результата, он сменил тактику. Размытой тенью, моб понесся на меня, решив видимо, атаковать врукопашную.

Думаю, бей он в меня с далека, у него имелись бы шансы на успех, а так первый же камень, пушенный в него телекинезом, сломал ему позвоночник.

Критическое повреждение, враг убит!

Получен опыт.

Три противника из четырех были повержены, но что делать с последним я не знал, ведь энергии у меня совсем не осталось.

Следующие три минуты, пока энергия не восстановилась до

уровня, достаточного для "Броска", я упражнялся в беге, прыжках, кувырках в условиях ограниченного пространства. Но вот уже возможно активировать "Бросок" и труп поверженного краба сползает со стены.

Противник повержен.

Получен опыт.

Новый уровень мне, к сожалению не дали, хотя оставалось до него совсем мало. Впрочем, это ведь не последние противники на сегодня, так что уровень точно наберу, а то и не один.

Осмотр дикого, ожидаемо не дал ничего кроме жетона, а вот крабы порадовали сочным мясом. Правда, оно было практически черного цвета, но одуряюще вкусно пахло, а уж белый сок, так и сочившийся из всех щелей заставил меня на некоторое время забыть обо всем.

Наевшись сырого мяса, я лежал около подъёмника, ожидая пока затянуться порезы, кое-как замотанные остатками одежды дикого, и внимательно читал сообщения на КПК.

Ваш навык "Эмпатия" преобразуется в "Продвинутая Эмпатия"

Продвинутая Эмпатия - эмпат, всецело доверяющий своим чувствам, развивает свою врожденную эмпатию, до такого уровня, что теперь не только чувствует мысли и желания других существ, но и может с некоторой долей вероятности почувствовать направление атаки. Пассивная способность. Позволяет обнаружить засады, вычислить агрессивных животных, почувствовать злой умысел, уйти с линии атаки. Не требует энергозатрат.

Это была первая приятная новость, второй было общее развитие персонажа - телекинез поднялся на пару процентов, сопротивляемость холоду и болезням, тоже возросла, выносливость так же поднялась на процент.

Это было очень приятно, и вызывало довольную улыбку.

Перед тем как покинуть -12 уровень, я камнем разбил суставы крабам, сделав, таким образом, себе пять метательных снарядов. Сделал бы больше, да хранить было негде, и так два снаряда держал в руках.

Почему то управлять лапами крабов, так как кусками угля, мне не удавалось. И одновременно запустить в воздух камни и лапы - тоже. Как бы мне не хотелось, но возможности мои не бесконечны, пока что.

Подъёмник поднял меня на -11 этаж. Здесь все было таким же, как и на -12, разве что немного больше света имелось. Противников на первый взгляд не обнаружилось, и я аккуратно, стараясь не шуметь, пошел по уже изведанному пути.

Всю дорогу меня не оставляло чувство опасности, но противники так и не попались мне на пути.

- Верю, здесь я мог пройти без приключений, - сам себе сказал я, чтобы хоть как-то разбавить чувство одиночества и страх. Да мне было немного страшно, когда я представлял, сколько породы находиться надо мною. А произнес я это, когда подъёмный механизм был уже виден. Зря как оказалось.

Сильный удар пришелся как раз в лопатку - туда, где была опухоль! Слезы полились из глаз, а страшная боль не позволяла двигаться. Зажатые в руках лапы крабов, обмотанные лохмотьями, так и остались в руках, а вот поднятые телекинезом упали в пыль.

Враг напал сверху - тот же дикий, только 11 уровня, и передвигающийся по потолку. Урон, который он мне нанес, был практически смертельным, осталось всего 123 поинта. Плевком добить можно.

К моему великому счастью, дикий не бросился меня добивать. Он, подобно шустрому таракану, забрался обратно на потолок и скрылся там среди камней.

Но теперь меня было не обмануть, я, пересиливая боль, поднял в воздух свой метательный снаряд, и запустил в то место, где виднелись его красные глаза.

Критическое повреждение, враг убит!

Получен опыт.

Получен уровень!

Радость от лвл-апа, была мала по сравнению с болью от удара по лопатке, так что я не особо придал этому значения. Хотя и отметил, что появились так необходимые мне очки навыков.

До подъёмника добрался без приключений, соблюдая полную тишину.

-10 уровень встретил меня редкими звуками пневмопилы, видимо кто-то, тут добывал уголь. Стараясь быть незаметным, я двинулся к следующему подъёмному механизму, желая как можно скорее добраться до своей одежды. Мысль, что ее могли найти и утянуть была упрятана в самые дальние уголки сознания.

На этом уровне мне встретилось всего два диких, они были оба 9 уровней, хотя я думал, что тут каждый этаж равен уровням мобов, но нет. Убить их не представлялось сложным, тем более что они каждый раз стояли ко мне спиной, явно привлеченные звуком пилы.

Мне даже телекинез не понадобился. Я просто подбирался со спины, и что есть силы бил клешней краба вод затылок мобу. Крит и смерть, а мне очередной жетон.

А на -9 уровне противников так и вовсе не наблюдалось, зато

были игроки. И их было достаточно много.

- Эх, Рохля, смотри, что я нашел! - раздался голос какого-то игрока. Из того закоулка где были мои вещи! - Кажется, тут кого-то монстры сожрали. Ого, смотри, что у меня есть!

Игрок смеялся своей удаче и обновкам, которые он нашел. Но смеялся не долго, я появился за его спиной, и тут же атаковал. Две клешни вонзились ему в спину, просто пригвоздив того к стене. Еще одну я воткнул тому под затылок, добивая.

Вами убит мирный игрок!

Внимание, появившись в городе в ближайшие 3 дня, вы будете взяты под стражу.

Не обращая внимание на вибрирующий КПК, я подобрал свои вещи, и забрал все, что можно с трупа игрока. Став богаче на 1136 кредитов, и пол рюкзака еды.

Все так же, не одеваясь, я развернулся и пошел в сторону подъемника, намереваясь обратно спустить на -12 этаж и продолжить прокачку, раз уж в Шахты мне пока нельзя.

Глава 8.

Отряд.

Несколькими днями ранее, окрестности поселка Шахты.

Игровое время только перевалило за полдень, когда в главные поселковые ворота вошел отряд из пяти человек. Они были больше похожи на оборванцев, чем на приличных игроков. Впрочем, из неудачных рейдов, возвращались еще и не в таком виде.

- Наконец-то сможем отдохнуть, - привалившись спиной к стене какого-то здания, сказал человек огромного роста.

- На отдых нет времени, - коротко бросил другой здоровяк, чуть меньше первого, - нужно выяснить что здесь и как. Шмель, займись.

- Принято, - тихо сказал третий член команды, он в отличие от остальных был, куда меньшего телосложения и казалось, специально горбатиться, чтобы быть еще меньше, чем есть на самом деле.

- Док и Лим, пройдитесь по местным лавкам, и закупите экипировку с провиантом, - все так же продолжал раздавать командир отряда.

- Поняла, - секунда и девушка, выполняющая функции врача, исчезла за углом.

- Где встречаемся? - уточнил последний боец. Лим, будучи куда более обстоятельным парнем, не ушел, пока не получил всю необходимую информацию.

- Я сниму нам комнату, вот там, - командир кивком указал на противоположное от стены здание.

- Так точно.

- Эй, Сом, а тебе, что отдельный приказ нужен? - командир издевательски изогнул бровь.

- Пока не отдохну, ничего делать не буду, - сердито буркнул Сом, но все же оторвался от стены и пошел вслед за главным к зданию гостиницы.

Гостиница была такой же, как и все остальные здания - собранной из старых грузовых контейнеров, с кое-как заваренными прорехами.

Внутри было достаточно чисто, хотя и не богато. За стойкой стоял пожилой человек, внимательно читавший какую-то книгу, но стоило только заскрипеть петлям на входной двери, как он спрятал ее.

- Чем могу помочь? - учтиво обратился он к игрокам.

- Комнату, на пять человек, на сутки, - коротко бросил

командир, протягивая карту с кредитами.

- Вижу, вы здесь новенькие, даже КПК не обзавелись, - спокойно сказал человек за стойкой. - Меня зовут Аристарх, и в моем заведении принимают и такие кредиты.

Слово "такие" управляющий выделил особо, но ни командир отряда, ни Сом, его боец, не обратили на это никакого внимания.

- Вот ваш ключ, он один и советую его не терять. Лестница на второй этаж за углом.

- Спасибо, - сказал командир. Сом лишь устало кивнул.

Игроки не видели, как Аристарх, достал вместо книги наладонник и что-то написал, еле заметно улыбаясь при этом.

*****

- Итак, что мы имеем? - спросил капитан команды, когда все игроки собрались в комнате, а некоторые даже и отдохнули. - Шмель, начинай.

- Во..кхм, Ком, тут явно какая-то лажа, - не слишком уверенно начал Шмель, - мало того, что нас поместили в игру, так еще и выбрали хардкорный режим. Много узнать не удалось, но проспали мы очень долго.

- Если так, то наши тела вполне возможно не пригодны для жизни, - как-то слишком спокойно сказала Светлана, игрок под ником "Док". - Технология была еще не проверена. Думаю, их будут восстанавливать, и поэтому мы здесь.

- Пусть восстанавливают, - меланхолично сказал Сом, - враги бы нас не стали спасать, а значит это наши.

Его слова приятно грели душу, но командир команды, прекрасно помнил, что не было ни армии, ни флота, способного переиначить ход войны, увы, проигранной для его государства.

- Не думаю, скорее уже, это потомки наших противников, - мрачно высказался Лим, подтверждая мнения Кома. Именно такой ник выбрал себе человек, ненавидящий свое имя, настолько, что попросил подчиненных не называть себя так.

- Лим, скорее всего, прав, - констатируя очевидный, для себя факт, сказал Ком. - И отсюда вытекает ряд вопросов, зачем нас спасли и что хотят получить?

- Кхм, есть информация, что большая часть людей, с нашей базы, была убита в первый игровой день, так и не дожив до утра. И все они, совершенно случайно, оказались под опекой некого клана "Звездные Лорды", - внес очередную интересную информацию Шмель.

- Что ж, пока нам не ясны мотивы людей, спасающих нас, действовать мы не можем, - задумчиво проговорил Ком, - но и сидеть на месте опасно.

- Думаю, нам стоит раздобыть законы нового государства,

или что там сейчас в космосе твориться, - высказался Лим, - а потом строить планы или предположения.

- Согласен. Док, займись.

- Поняла.

Когда девушка, под опекой Сома, покинула комнату, Командир отряда обратился к разведчику:

- Нужно уходить отсюда, пока и мы не оказались под опекой этих лордов. Найди место для размещения базы.

- Принято.

- Ком, я тоже пойду, прогуляюсь, - сказал Лим, скрываясь за дверью.

Пока игроки были заняты своими делами, командир отряда, он же бывший начальник охраны "объекта 13", активировал свой блокнот, просматривая информацию об игроках.

Имя: Ком
Класс: штурмовик
Специализация: координатор
Уровень 3
Жизнь 200
Энергия 350
Характеристики (0 нераспределенных):
Выносливость 1
Энергия 3
Реакция 3
Интеллект 4
Знание 4
Навыки: Ближний бой, Выживание, Расчет.
Умения: Сильный удар, Кровоточащая рана, Командор .

Координатор - ваш боевой опыт позволяет эффективно управлять войсками. Солдаты под вашим командованием действуют эффективнее.

Расчет (пассивное) - позволяет атаковать противника более успешно.

Это умение уже не раз и не два спасало его команду. Видеть уязвимые точки монстров и слабину в построении, вот что позволял сделать этот навык. И еще повышал эффективность атаки из засады.

Больше ничего выдающегося у командира не было.

Следующим был Сом.

Имя: Сом
Класс: Тяжелый штурмовик
Специализация: Убийца

Уровень 4
Жизнь 800
Энергия 600
Характеристики (0 нераспределенных):
Выносливость 8
Энергия 4
Реакция 6
Интеллект 2
Знание 2
Навыки: Стойкость, Сопротивление Шоку, Уверенность.
Умения: Стена, Контроль, Прорыв.

Убийца - максимально бронированный боец, пользующийся самым большим и убойным вооружением. Одно присутствие такого солдата на поле брани может изменить его ход.

Этот класс очень подходил Сому, но все его умения и навыки действовали, как положено, только при подобающем обмундировании. Собственно, именно поэтому его и вооружили первым.

Лим, был снайпером в реальном мире, стал таким же и здесь:
Имя: Лим
Класс: Снайпер
Специализация: Стрелок
Уровень 3
Жизнь 120
Энергия 500
Характеристики (0 нераспределенных):
Выносливость 1
Энергия 5
Реакция 8
Интеллект 2
Знание 1
Навыки: Стабилизация, Хладнокровие.
Умения: Меткий выстрел, Стрельба на упреждение, Разрушающий выстрел.

Стрелок - боец, обученный стрелять из дальнобойного оружия. Может работать в паре с другим стрелком.

Его умения тоже зависели от экипировки, но винтовку повезло выбить с мародеров, так что он пока был вооружен достаточно хорошо.

Следующим шел Шмель, начальник внутренней безопасности в отставке. На базе он страдал от безделья, а здесь по-новому открыл свое призвание:

Имя: Шмель

Класс: Разведчик
Специализация: Шпион
Уровень 4
Жизнь 100
Энергия 1200
Характеристики (0 нераспределенных):
Выносливость 1
Энергия 8
Реакция 5
Интеллект 3
Знание 3
Навыки: Скрытность, Взлом замков, Тихое убийство.
Умения: Удушение, Холодное оружие, Тихий шаг.

Шпион - шпионы являются элитными бойцами, они не только могут добывать информацию, подобно ворам, но и убивать умеют не хуже убийц.

Пожалуй, он был даже опаснее Сома, в перспективе конечно.

И последней в списке, но не по значимости, шла Светлана:

Имя: Док
Класс: Хирург
Специализация: Полевой доктор.
Уровень 2
Жизнь 150
Энергия 200
Характеристики (0 нераспределенных):
Выносливость 2
Энергия 4
Реакция 2
Интеллект 3
Знание 3
Навыки: Лечения тяжелых ран, Лечение ожогов, Изготовление лекарств.
Умения: Реанимация, Вживление имплантатов, Быстрое лечение.

Полевой доктор - лечение во время боя, вот призвание таких людей. Огромные знания в анатомии и физиологии, в купе с хорошей реакцией спасли не одну тысячу жизней.

Конечно, пока Светлана не могла ничего особенно, и даже ее умение "Реанимация" срабатывало только при наличии специального одноименного устройства, но это дело легко поправить, просто подняв уровни.

Игроки бродили по городу больше двух часов, и когда, наконец, снова собрались в комнате гостиницы, решили не

откладывать свое путешествие.

- Нужно валить, ходят слухи, что всех новеньких специально убивают, а потом вербуют на точке возрождения, - без обиняков, сходу, заявил Шмель, как только зашел в комнату. А за его спиной красовался новый рюкзак, и явно не простой. - Да, Ком, летаю теперь, - самодовольно подтвердил шпион.

- Ясно, обстановка как мы и предполагали не простая. Выдвигаемся.

Покинуть город им позволили без проблем, более того, даже следить не стали. Игроки, купленные лордами, уже не раз и не два видели, как сливаются такие не сыгранные группы новичков, и совершенно не побеспокоились.

- Идем на север-северо-запад, - тут же внес предложение Лим, - там по слухам есть заброшенная шахта по добыче угля, как раз то, что нужно.

- Вперед, - скомандовал Ком, и отряд двинулся навстречу приключениям.

*****

- Шмель, что скажешь? - спросил разведчика Лим. Все-таки он переживал за предложенный маршрут, и порой влезал вперед Кома.

- Место отличное, зачистить, отремонтировать, добавить ловушек, и база будет готова, - весело сказал шпион. Последние два часа, он действительно напоминал шмеля - все время жужжал своим ранцем, который позволял ему летать от 10 до 17 секунд, на высоте до 20 метров. И судя по всему, был очень доволен.

- Кто там есть? - все-таки принял участие в обсуждении Сом, меланхолично жевавший до этого соломинку. Но теперь собравшийся, и явно готовый дать бой. И это правильно, ведь практически все деньги отряд потратил на его обмундирование.

- Крабы, - четко отрапортовал Шмель, не переставая, впрочем, улыбаться. Видимо какая-то сухопутная разновидность. Может будет еще кто, я не вижу.

- Хорошо, тогда вперед.

Небо уже начало сереть, а отряду очень хотелось на ночь оказаться за стенами, пускай и не очень надежными.

Первым шел Сом, сосредоточенный и смертельно опасный. За ним двигались остальные, и только Лим прикрывал огнем с дистанции.

Плюс этой игры был в том, что, даже являясь хирургом, Док могла стрелять из автомата. Шмель тоже двигался в центре, так как пока имел весьма низкие показатели скрытности - он предпочитал учиться летать.

Вся территория шахты была огорожена железным забором,

кое-где даже виднелись остатки колючей проволоки. Внутри находилось несколько построек: столовая, медпункт, казарма, магазин и склад. Так же, недалеко от ворот находилась сторожевая башня, сломанная на данный момент.

Между строительным мусором, мелькали черные крабы, как бы намекая, что просто так пройти, не выйдет. Но людям и не нужно было проходить, их целью являлась зачистка шахты.

- Сом, займи вон ту гору мусора, встань на арматуру, - принялся раздавать команды Ком, - остальные, стоять так же на возвышениях и прикрывать нашего танка. Док, будь готова его вытаскивать. Все, пошел!

Сом, на ходу снимая огромный огнемет с плеча, быстро оказался на указанной куче мусора, и тут же принялся поливать огнем, напавших на него крабов.

- Шмель, сверху! - короткий приказ, и вечернюю прохладу разбавило легким жужжанием, а вскоре к ним присоединились и короткие автоматные очереди.

- Лим, смени позицию, правее на 11 метров! - легкий кивок, и снайпер занимает наиболее выгодную позицию.

Сам Ком, тоже не терял времени даром, на его виртуальном счету уже имелось три убийства, да что там говорить, даже Светлана, по большей части предоставленная самой себе, успела убить одного краба.

Конечно, тот факт, что противники были всего пятого уровня, и не могли пробиться сквозь металлическую броню, давал людям неоспоримое преимущество, но все же.

На Сома, мобы накатывали волнами, а он все жег их и жег, Лим сменил четвертый магазин, и только потом враги закончились.

- Осмотреть все, собрать трофеи и мясо, - распорядился Ком, - 10 минут на все, и идем дальше.

- А эта фтука вкуснючая, - издавая неприятные звуки, кое-как выговорил Сом. Он выдрал лапу краба, прямо из панциря и тут же подкрепился ею.

- Ммм, какой запах, - протянула Светлана, и тут же громко ойкнула, - у них хитин только так кожу режет!

- Понятно, в общем, так: собираем все мясо, заготавливаем впрок, и хитин пожалуй тоже.

Крабовое мясо, которого оказалось достаточно много, было собрано и уложено в мешок к Сому, хитин и клешни, тоже собрали, но тащить с собой не стали.

Док же, вдоволь наевшись сырого мяса, пообещала со следующего лвл-апа потратить пару очков на "Кулинарию" и приготовить что-то горячее.

Шмель же, отделавшись от сбора ресурсов, занимался изучением местности, и принес интересные сведения:

- Судя по всему, этих крабов можно разводить, там за казармами есть подходящее помещение. В целом все разрушено процентов на 85, но в казарме есть три койки, и работает один душ, - отчитался разведчик, с лица которого не сходила радостная улыбка.

- Ты че лыбу давишь все время? - первым не выдержал Сом.

- Мы живы, у нас будут новые тела, и мы не стали рабами, почему бы не улыбаться? - весело ответил Шмель, и, активировав ранец, взлетел на развалины башни.

- А я и забыла, что у него половина тела была синтетической, - ахнула Светлана, и тут же отвесила подзатыльник Сому, - дурак, зачем человеку рану растревожил.

- А чего я? - удивился танк, - хорошо ж все?!

В итоге в саму шахту удалось спуститься только через два часа, а не через запланированные десять минут.

Тут даже первый уровень был неосвещенным, и совершенно ничего не работало. Кое-как лишь освещалась площадка перед входом.

- Шмель, иди вперед и разведай все, мобов тяни на нас, - распорядился Ком. Его реальные навыки подсказывали, что лучше вытягивать противника под слаженную атаку, чем толкаться в узких коридорах.

Впрочем, коридоры не были узкими, но все же. Пока Шмель разведывал округу, Ком выстроил своих бойцов таким образом, чтобы погнавшийся за разведчиком монстр угодил под перекрестный огонь.

- Веду, трое! - прокричал Шмель. К сожалению, на переговорные устройства, кредитов не хватило. А наладонник был только у одной Светланы, да и то, потому что ей кто-то подсказал его купить.

- Встречаем, - коротко скомандовал Ком, поднимая автомат. Хорошо еще, что патронов было вдоволь.

Три черных краба, пятого уровня, двигались в каком-то метре от разведчика, и Сом никак не мог атаковать их, своим огнеметом.

Коротко взревев, словно бульдозер, он выхватил из-за спины клешню таково же краба, и атаковал самого последнего из мобов, стараясь не перекрывать обстрел остальным.

- Так, огнемет то я и не учел, - сокрушенно покачал головой Ком. - Ладно, разберемся. Лим, лут. Шмель, веди еще.

Таким образом, был зачищен весь первый уровень, за каких-то три часа. Лим, будучи как снайпер очень зорким разглядел

каким-то чудом дверь, и Шмель смог ее вскрыть.

- Ба-а, да тут генератор стоит, - весело сказал разведчик. - Запускаем?

- Погоди, сначала давай передохнем. Сом, запри дверь, и держи ее. Док, лечи Лима. Готово? Отлично. Запускай.

Шмель только этого и ждал, через минуту генератор натужно заскрипел, чихнул пару раз, но все же завелся.

В помещение тут же зажегся свет, а вся шахта наполнилась звуками. Игроки выждали пару минут, но в дверь так никто и не стал ломиться, чего Ком опасался.

- Ну че, выходим? - лениво спросил Сом, перекидывая огнемет со спины на грудь.

- Да, пошел!

Но за дверью никого не оказалось, как и во всех освещенных уголках, а вот в темноте явно кто-то был. И судя по окровавленным следам на теле удивленного Шмеля, это явно не крабы.

- Вот это скорость, - мотал в стороны головой, явно слегка дезориентированный разведчик.

- И сила, - добавил Лим.

- Может огоньку? - кровожадно ухмыльнувшись, спросил Сом, поводя стволом огнемета из стороны в сторону.

- Думаю, не стоит, - уверенно сказал Ком, - его тут нет уже.

Пока Док лечила разведчика, а Сом и Ком охраняли их покой, Лим прошел по освещенным тоннелям и нашел очередную запертую дверь.

- Эгей, все сюда! - позвал он остальных, - тут еще дверь.

Уже вылеченный Шмель первым прибыл на зов, и тут же не дожидаясь приказа, вскрыл замок.

За дверью оказался кабинет начальника шахты, с сейфом и даже компьютером неизвестной модели.

- Так, видимо тут документы на шахту, - сходу сообразил Лим. - Предлагаю назначить главным Кома.

- Единогласно, - тут же высказался Сом, остальные молча кивали.

- Без разницы, все равно мы тут вместе, - спокойно сказал командир. Нужно отметить, что такой реакции подчиненных, он не удивился. Хотя ему и было приятно.

- Тогда я еще немного посижу тут, разберусь с трофеями и бумагами, а вы отдыхайте. Распределите очки за полученные уровни, и подумайте, как нам тут все привести в рабочее состояние, - раздал команды Ком, - хотя сначала отдохните. Сом, дежуришь первым.

- Есть, - ничуть не расстроившись, сказал танк, вперевалочку

отправляясь во двор - сторожить сон товарищей.

Разбирательство с бумагами и компьютером заняло куда больше пары часов. Кому пришлось затратить на это большую часть ночи, но зато утром, когда Лим сменил на посту Шмеля, на каждого игрока из отряда уже имелись специальные квесты.

Ком, как руководитель шахты, имел возможность раздавать задания другим, и выбирал наиболее подходящие каждому.

- Ну как, кеп? - тихо поинтересовался снайпер, с рассветом заглянув в конуру начальника.

- Голова трещит, но мы все записаны во владельцах шахты, и теперь имеем ее в собственности. Правда, раз в месяц, нам теперь положено платить налог, но с этим разберемся позже, - устало рассказал о своих достижениях командир. - Я спать, а тебе вот пока, держи задание. Развлекайся.

Отдав снайперу задание на зачистку окрестностей от живности (кротов и лягушек), Ком отправился к единственным целым койкам, надеясь выспаться. Встретив по пути Дока и Сома, раздал задания и им.

Шмель спал, поэтому ему пока задания не досталось. С чувством выполненного долга, командир отряда наконец-то смог закрыть глаза и уснуть.

Проснулся он, когда было уже далеко за полдень. Где-то на улице весело смеялись бойцы, и потрескивал костер. А великолепный запах, разносившийся по шахте, заставил еще не проснувшееся толком тело идти на поиск пищи.

- О, проснулся, рабовладелец, - весело сказал Шмель, уступая пятачок у костра.

- Доброго утра, - поздоровался Ком, не обращая внимания на шутки разведчика. - Есть хочу.

- Держи, - стоявшая у костра Светлана, протянула командиру миску полную наваристого мясного бульона. - Кушай.

- Спасибо.

Перед приемом пищи, Ком выдал еще несколько заданий, так как Лим и Сом со своими уже справились, и требовали добавки. Командир лишь усмехнулся, когда услышал горестные вздохи ребят. В этот раз задание было на расчистку двора от мусора.

- Спасибо, Док, ничего вкуснее этого я не ел еще с довоенных времен, - сердечно поблагодарил девушку Ком.

Светлана зарделась от похвалы, но тут же куда-то помчалась с криками о коптильне. Как позже выяснилось, ребята и без задания начали расчищать завалы, и нашли много полезного, в частности кухонную утварь: котел, в котором и варили бульон, а так же переносную коптильню.

Перекусив, Ком отправился в свой кабинет, и уселся за

компьютер. Первым делом отметил выполненные задания, которые тут же сменились другими доступными.

Далее занялся изучением макета шахты - это было меню управления шахтой, и тут показывалось все: сколько добыто, что сломано, где какие проблемы и прочее.

На данный момент работоспособность была нулевой. Углубляясь в дебри новой информации, выяснил, что нужны шахтеры для добычи угля, а так же камнедробилка с разными ситами, чтобы получать уголь для разных нужд.

И если поломанная камнедробилка имелась, то рабочими пока могли быть только члены отряда.

- Нам нужны люди, - хмуро сказал Ком, и отправился к своим подчиненным, желая обсудить этот вопрос.

Жаркие дебаты начались с самого начала, и по итогам голосования решили, что справятся сами. Главным аргументам была фраза Лима:

- Тут столько опыта, что ты за месяц прокачаемся до нормальных уровней, а потом можем нанять низкоуровневых игроков или профессиональных добытчиков, уверен, тут есть и такие.

На том и порешили, при этом Шмель опять уклонился от физического труда, вызвавшись сходить в город за провизией, инструментами и информацией.

Для этого он забрал часть копченого мяса и добытого кем-то угля, найденного на складе.

- А что? Поторгую немного, и информации наберу море, - уверенно сказал он, сгребая уголь в вещмешок.

Так как оставлять шахту без охраны тоже было нельзя, то на охране поставили Лима, а на уборке помещений осталась Док. В итоге, добывать уголь отправились Сом и сам командир, чем были очень недовольны.

Уже ночью, когда кое-как выполнившие норму Ком и танк выбрались на поверхность, они узнали, что поход Шмеля был не пустым, хотя не обошлось и без проблем.

Так как душ был один, и первым в его попал Сом, то Ком, чтобы не терять это время занялся делами шахты. Первым делом закрыл дневную норму добычи для двух рабочих, получив при этом немного опыта, потом выбрал еще пару заданий на зачистку и проверил склад, заполненный на 0.0001% от максимума.

В то время танк уже довольный жизнью, и заметно посветлевший, покинул душ. Пришла пора купаться и начальнику.

Когда же Ком вышел к костру, за порцией еды, он увидел что имена Шмеля и Лима светятся алым.

- Слушаю, - тут же среагировал командир. - Шмель, ты первый.

- Ну, встал я значит на рыночной площади, и начал торговлю, - уже не так беспечно как раньше, но, все еще улыбаясь, начал он свой рассказ, - Расторговался, кредитов заработал немало, забрали всю еду, а вот уголь не взяли - отправили сдавать в саму шахту. Видимо решили, что там добыл.

- И? - начал терять терпение Ком.

- Не спеши, сейчас расскажу. Закупился по списку, КПК всем купил, твой, кстати, вот, - разведчик протянул Кому потрепанный наладонник, весь в царапинах и сколах, но рабочий. И пока командир привыкал к изменению интерфейса, и вникал в открывшиеся возможности, Шмель продолжил, - узнал не так чтобы много, но уже смеркаться стало, и я пошел назад. А за мной увязалось трое игроков, скорее всего купленных лордами.

Дальнейшее было понятно Кому и без объяснений, но вот причина, по которой покраснел ник Лима, была еще загадкой, так что командир продолжал слушать.

- Одного я угрохал, не дожидаясь нападения, вот собственно по этому и покраснел, - развел руками в стороны Шмель, - а вот два других оказались по ловчее, пришлось убегать.

- А я, - перебил его снайпер, - стоял на часах, как заметил погоню за нашим мелким, ну и вмешался. Итог вы видите.

- То есть вы убили трех игроков, напав на них при этом, и стали преступниками? - грозно спросил Ком, пряча улыбку.

- Да брось ты, дай мы им шанс напасть, они бы убили нас, - тут же среагировал Лим.

- Это понятно, но не придут ли они сюда ради мести теперь? - уже без улыбки спросил командир. Отряд, тут же замолк. - Значит надо подготовиться, и вот еще что, пожалуй, стоит поставить табличку и отстреливать всех игроков, кто приблизиться к шахте без нашего позволения.

Идея, пришедшая на ум Кому, была проста - убивать всех, не допуская на опасное расстояние, тем самым заработать себе репутацию. А там и прочие игроки, из добытчиков, подтягиваться начнут, видя, что тут безопасно.

- Это ты неплохо придумал, - тут же сказал Лим, - но не примут ли нас за убийц игроков?

- Именно для этого нам нужна табличка, - усмехнувшись, сказал Ком, - и поставить ее надо уже на том расстоянии, когда ты можешь стрелять.

Теперь уже улыбался весь отряд.

Теперь у игроков появился распорядок дня, и отдыхать им было почти некогда. Док приводила в порядок комнаты на

поверхности, убирала двор и занималась облагораживанием территории, Лим охотился на кротов и жаб, и нес вахту. Сом, Ком и Шмель добывали уголь, строили ловушки и ловили крабов. Одного даже удалось приручить, и посадить в клетку. Пару раз игроки пытались зачистить и -2 уровень шахты, но им этого пока не удалось.

Через три дня спал статус убийцы со Шмеля, а вот Лим так и светился алым ником - другие игроки никак не хотели внимать предупреждениям и так и лезли на пули.

На пятые сутки, когда уже стала функционировать камнедробилка, а на месте рухнувшей вышки собрали новую, было решено отправить за продуктами Светлану. Ком и танк, долго не хотели отпускать ее одну, но и отправить с ней кого-то еще возможности не было.

Поэтому Док все же отправилась за покупками, а Шмель был отправлен как прикрытие. Его задачей было сопроводить Дока до поселка, и дождавшись ее, сопроводить обратно.

Девушки не было весь световой день, но вернулась она не одна. Рядом с ней шел парень, огромного по меркам отряда, 20 уровня. Он был хорошо одет и вооружен. И даже Шмель, не решился на него напасть, к тому же Док явно его не боялась и вела себя так, словно игрок был ее знакомым.

- Народ, смотрите, кого я тут встретила, - громко обратилась к отряду Светлана, стоило ей только зайти за ворота. Парень в броне вошел следом и тут же попал в окружение. - Ой, вы чего, это же ...

- Тихо, - напряженно перебил ее Ком. Его наладонник, куда теперь проецировались все настройки и возможности, показывал, что удачный исход битвы возможен с вероятностью в 5%, и это при том, что Шмель стоит сзади игрока, а Сом направил дуто огнемета практически в упор. - Кто ты и зачем пришел?

- Света в гости позвала, - сказал игрок, откидывая в сторону шлем, - сказала у вас тут свой "13 объект" строиться.

Когда игрок откинул шлем, народ в округе удивленно ахнул.

- Игорь? Ты? - удивленно протянул Сом.

- Да, Костя, это я, - парень неуверенно подошел и даже обнял танка, предварительно сбросив большой рюкзак около ворот. А потом так же обнял и остальных.

Ком перевел взгляд на светившуюся от удовольствия Светлану, и только покачал головой.

- А вдруг он шпион или еще чего похуже? - опередил с высказыванием командира Шмель.

- Ребята, я вам сейчас все расскажу, а ты пока, - она обратилась к Игорю, - сходи в душ, искупайся.

Он коротко кивнул и пошел в нужную сторону, даже не спрашивая ни у кого направления.

- Он эмоционально перегружен, - тут же принялась объяснять доктор, - я его встретила в поселке, он вышел из шахты, в которой провел больше 4 суток! Ему так тяжело пришлось: один неизвестно где, еле выжил, стал мутантом...

- Мутант? Он? - тут же захохотал Сом, но остальные не поддержали его. - Я всегда знал, что он ненормальный!

- В общем, парню необходимо общение и коллектив, - закончила свою мысль Док, даже не представляя, что приведенный ее игрок прекрасно слышит ее слова. - И мы их ему дадим!

- Хорошо, готовь ужин. Потом поговорим, - Ком закончил это импровизированное собрание и отправился к себе в кабинет.

Ситуация с Игорем, пусть он хоть трижды всем знакомым, была весьма щекотливой. Ведь Ком и команда знали, что на игроков идет охота, а одиночкам пережить первую ночь практически не реально, тем более таким неподготовленным как Игорь. Кем он там был на базе, третьим помощником? Это даже не смешно. Обуреваемый сомнениями, командир отряда и по совместительству, начальник шахты уже привычно открыл интерфейс вверенного объекта.

Первым делом прошелся по выполненным заданиям и плану выработки. Как это ни печально, но процент добычи был низким. Чтобы его поднять, нужно или нанимать рабочих, или расчищать новые уровни.

К ужину Ком выходил уже менее загруженным и имел некий набросок плана, как использовать неожиданную находку на пользу отряду.

- Игорь, Док сказала, что ты жил несколько суток в шахте? - не дожидаясь пока девушка раздаст всем по миске похлебки, спросил он у парня.

-Угу, жил, - сумрачно ответил игрок, наблюдая за командиром.

- И ты убивал там всех? - с сомнением в голосе спросил Сом, перебив начальника.

- Ну, убивал, - уделяя больше внимания еде, чем разговору неохотно ответил он.

- Научи! - тут же, в один голос попросили Сом, Лим и Шмель.

- Не могу, - расстроил их игрок, - у вас характеристики не такие. Я один их убиваю, вам еще прокачаться сильно надо.

Над столом повисло молчание, бойцам явно не понравились слова Игоря, но сказал он их так спокойно, без единого намека на превосходство или насмешку, что и ответить было нечего.

- Может быть, ты нам тогда поможешь? - обратился к нему Ком, довольный тем, что все вернулось к заранее спланированному сценарию. - Нам нужна вся шахта, или хотя бы большая часть, но мы не в состоянии ее зачистить.

- У вас тут всего семь уровней, так что я справлюсь за день, самое большее за два, - легко согласился игрок. - Отосплюсь и начну.

День на этом не закончился, но больше разговоров на данную тему не было. Все свелось к прокачке, мыслям о законах нового мира и нашем месте в нем. Поговорить об этом было полезно, и как заметила Светлана, необходимо.

Глава 9.

После четырех суток, вынужденно проведенных на нижних ярусах шахты, я наконец-то поднимался на поверхность. Радость и предвкушение скорого отдыха, впрочем, не затмили разум. Идти стоило как можно тише, тем более в свете последних событий.

Началось все с того, чтоб убив игрока, нашедшего мои вещи, мне пришлось спускаться на -12 уровень, а оттуда и еще ниже. Не то чтобы возможная погоня или преследование пугали, нет. Просто качаться интереснее и выгоднее, когда сражаешься с более сильными противниками.

Но на -17 уровне, максимальном, на который удалось спуститься, мне попались враги куда более страшные и опасные, чем дикие и крабы - пауки. И я, полагаясь на свою силу и навыки, растревожил гнездо, или логово, как оно называлось на карте.

Примерно в этот момент, и пришло осознание того факта, что пора покидать столь гостеприимные места. Да и спать хотелось просто жутко, все эти бои и гонки за противниками, или попытки от них сбежать, сильно меня вымотали. А от мяса крабов, уже подташнивало.

Поднимаясь на поверхность, я все-таки заглянул в то ответвление, где была дверь, и смог ее открыть. Старая мебель и остатки стеллажей явно намекали на кладовую, или нечто похожее. Там не было ничего целого и интересного, но все же, я обошел все небольшое помещение, и в самом дальнем углу, приваленный железным шкафом лежал труп.

Мне уже попадались в шахте такие, больше похожие на мумий, они попадались в самых разных уголках, обычно в тупичках или вот как здесь, за запертыми дверьми.

Но этот отличался от прочих, у него имелся неработающий КПК, на иссушенной руке, но в котором зато, имелся накопитель. Минута ушла на то, чтобы достать его оттуда и поместить в свой наладонник. Тут же появилось предложение скачать несколько баз по добыче угля и разной руды, а так же пара мануалов по управлению высокотехнологичными инструментами: резаком и пневмоотбойником. Скачал все. Но помимо очень полезных, и дорогих баз, там имелась программа-определитель, она моментально давала сведения обо всех шахтах, занесенных в реестр.

- Ба-а, мне в руки попал главный рудокоп, - шепотом рассмеялся я, но тут же смолк, прислушиваясь не завопит ли интуиция об опасности. Нет, в этот раз повезло. Чертовы пауки,

они везде, нужно быть осторожнее.

Вместе с этими данными, мне достался личный дневник бедняги, который тут же был прочитан:

" ... Сегодня 30 сутки, с момента начала добычи. Рабочие сообщают, что нашли природную нишу, заполненную паутиной. Это может быть опасно, и я послал на поверхность за дополнительными солдатами.

... 31 сутки, часть рабочих пропала, нет сведений о Берте и Вакле, они спускались ниже всех. Необходимо отправить спасателей.

...34 сутки, пауки оказались еще опаснее, чем я мог представить. Их кто-то контролирует. Нужно спасаться и вызвать военных.

... 40 сутки, еда закончилась, подняться выше -12 уровня не удается, они перекрыли проход. Я закрылся во временном хранилище. Кто бы ни прочитал мое послание, знайте, пауков на -17 уровне нужно уничтожить сразу. Нельзя растревожить их логово и сбежать..."

Как только эти строки уложились у меня в голове, КПК завибрировал, сообщая сразу две вещи:

Получено задание: "Ужас шахты".

Уничтожьте всех пауков одним ударом.

Награда: допуск на остальные уровни.

Штраф за провал: засилье пауков.

Задание "Ужас шахты" провалено.

Пауки покинули свое логово и начали обживать все уровни.

Внимание: если руководство шахты узнает о причинах появления пауков, ваша репутация в поселке упадет до "презрения".

Отлично, похоже, теперь мне не удастся, как следует отдохнуть в поселке. Снова нужно искать пристанище. И почему я сразу не вскрыл эту дверь, как и собирался? Непонятно, на эмоциях был, и видимо отвлекся на убийство диких.

Хотя с другой стороны, мне удалось поднять кучу уровней, заработать очки навыков, которые еще нужно будет распределить, и получить сразу несколько дорогостоящих баз знаний, которые и за кредиты не так-то просто достать. А одно проваленное задание, ну что же, не бывает, чтобы все было идеально.

С такими мыслями я поднимался на поверхность, пару раз пришлось использовать "Отвод глаз", чтобы избежать стычек с пауками. После прочтения отрывка из дневника, так и оставшегося для меня неизвестным человека, стало отчетливо ясно, почему, когда я сражался с одним пауком, тут же

появлялись другие. У них есть предводитель, судя по всему, имеющий некие пси навыки, иначе как еще объяснить такое управление? Хотя, может как-то и можно...

Первые игроки повстречались мне на -2 уровне, и были они больше похожи на военных, чем на добытчиков. Обвешанные оружием, облаченные в броню, уже пропитавшуюся угольной пылью, они внимательно следили за добытчиками.

Пройти мимо них незамеченным было не так уж и сложно - приборов ночного видения, игроки 10-15 уровней при себе не имели. А я научился ловко прятаться, и прокачал скрытность до второй ступени.

И вот спустя четверо суток недосыпа и непрерывных боев, я наконец-то увидел свет местных светил, вдохнул воздух пустошей.

- Эй, ты чего пост покинул? - двинулся мне наперерез детина, явно спутавший меня с кем-то.

- Что? - все-таки, не удалось мне побороть удивление. Этот парень выглядел настолько напористым и уверенным, что невольно появилась какая-то робость, как перед начальником лаборатории.

- Пост, говорю...погади-ка, ты кто вообще такой? - только тут игрок, которого видимо, обманул мой внешний вид, понял, что я не член той команды, что охраняет добытчиков.

И это не удивительно, ведь броню мне пришлось одеть уже на -13 уровне и до сих пор я ее не снимал, а оружие в кобуре, равно как и тесак за спиной явно показывали на мою боевую ориентированность.

- Разведчик я, геолог, - на ходу выдумав объяснение, тут же отстранил в сторону игрока и двинулся к лечебнице. Кашель уже давно обещал стать хроническим, и лечиться стоило в первую очередь.

- И что разведал? - несколько удивленно, но все же без первоначального напора, спросил игрок мне вдогонку.

- У пауков есть гнездо, его надо выжечь, и тогда откроются новые уровни, - легкомысленно, стараясь скрыть свое напряжение, ответил я.

- Аа, так это сценарий, тогда все понятно, - успокоился наемник, но не успел я унять бешено стучащее сердце, как он снова удивился. - А чего ты без клана?

- Наёмник, и ... - окончание фразы заглушил приступ долгого кашля, сопровождаемый рвотными спазмами и капельками крови. - И мне лечиться пора.

- Ступай, ага.

Игрок потерял ко мне интерес, тут же принявшись громко

обсуждать что-то с остальными собравшимися на площадке. Мой чуткий слух уловил пару фраз: "раз сценарий, то другое дело, надо подмогу звать", "лордов порадует информация".

Остальное мне было не нужно, и я, стараясь не дышать полной грудью, так как было непривычно больно, отправился к доктору. Но на полпути меня перехватила девушка, с очень знакомыми чертами лица.

- Извините, кажется, обозналась, - она заглянула мне в лицо, тоже явно узнавая, но вот мои глаза, весьма изменившиеся, за последнее время, привели ее в замешательство. - Я вас на площадке перед шахтой заметила, и вы мне одного знакомого напомнили.

Она все еще говорила какие-то оправдания, тем не менее, не делая попытки отойти, и все время вглядывалась в лицо.

- Да нет, доктор, вы не ошиблись, это я, - не скрывая улыбки, все же признался, в общем-то, очевидном для меня факте.

- Ой, как здорово, что я тебя встретила. А Шмель, говорил, что наших почти не осталось, всех поймали, - моментально, после этой фразы, Светлана Николаевна, схватила меня за локоть, и требовательно спросила, совсем другим тоном, - Ты в курсе, что тут творится?

- В общих чертах, - с трудом подавив очередной приступ кашля, ответил я. - Мне в больницу нужно.

- Зачем, я ведь врач? Идем в гостиницу, я тебя полечу, и побеседуем там же, - доктор, твердой рукой удерживая меня за рукав, уверенно пошла в сторону гостиницы.

Старик за стойкой, уже явно знакомый Светлане, скрывавшейся за игровым именем "Док", приветливо кивнул и выдал ключ от номера.

Гостиничный номер ничем не отличался, от того в котором довелось ночевать мне ранее. Ну, может, был чуть больше, и только-то.

- Садись на койку, и скинь броню. Тут все свои, - весело сказала доктор, доставая из своего мешка какую-то штуковину. - Это тестер, он обследует тебя, стоит только навести его. Представляешь? Раз и все, нет никаких больше анализов или еще чего. Интересно, а в реале такая штука существует?

- Честно, там может существовать что угодно. Сколько мы были в заморозке? - с надеждой на ответ, спросил я. Даже не заметил, что затаил при этом дыхание.

- Долго, Игорь, очень долго, - грустно ответила врач. - Впрочем, мы еще живы, а значит давай обследоваться.

Само обследование не заняло долго времени, всего-то минута, и результат готов. Очень не обычный результат.

- Игорь, мне тут только что сказали, что передо мной сидит мутант, который болен рудничным кашлем, чтобы это не значило, - задумчиво и слегка испуганно сказала Светлана Николаевна.

- Он не соврал, я и правда, мутант - игровой класс такой. И кашель есть. Поможете?

- Конечно, помогу, вот только тебе больше не стоит обращаться к другим врачам, - занимаясь смешиванием каких-то лекарств в пробирке, опять же, вытащенных их вещмешка, сказала она. - На раз определят кто ты. И квест сразу выскакивает, сдать тебя, значит просят.

- Но вы же меня не сдадите, я знаю, - со смешком, но не чувствуя радости, сказал я. Значит последние изменения не прошли даром, и меня уже могут вычислить. Хотя, вполне возможно, что опухоль демаскирует меня, а не новые изменения.

- Конечно, не сдам, что за глупости?! Вот, выпей, - она протянула мне непонятную белую суспензию в пробирке, которую я тут же осушил. - Отлично, теперь еще укол, и все.

Укол мне сделали прямо в легкое, длинной такой иглой, что мне даже стало как-то не хорошо. Впрочем, все обошлось, а иконка негативного эффекта, мигнула пару раз на прощание, и исчезла.

- Игорь, ты прости, но мне нужно купить для отряда провизию и некоторое оборудование, - извиняясь, обратилась ко мне Док. - Побудешь тут один? А потом мы вместе двинемся к нашей базе, там безопаснее, чем тут. Да и руки лишние не помешают, хорошо?

- Конечно.

Врач покинула комнату, а я, сбросив на пол надоевший костюм, улегся на лежак и мгновенно уснул.

Пробуждение пришло вместе со скрипом половиц - это Светлана Николаевна вернулась с покупками.

- Прости, не хотела тебя будить, вот на, поешь, раз проснулся, - она протянула мне, какаю-то сдобу с мясом.

- Офень вкусно, спсибо, - кое-как поблагодарил врача за угощение, на что та только усмехнулась и махнула рукой.

После четырех часового отдыха, именно столько времени понадобилось на закупку провизии, мне стало значительно лучше. Кашель больше не разрывал легкие, а переутомленные мозг и тело, получили время для расслабления. Это сказалось даже на характеристиках - жизнь и энергия достигли своего максимального значения.

С набежавшими характеристиками пока спешить не стал, многие вещи стоило, как следует обдумать, прежде чем выбирать что-то. Решил, что вложу очки сразу после отдыха, на свежую

голову.

- Ну, все готово, пойдем? - Светлана Николаевна переспросила, видимо опасаясь, что я передумаю, или уже передумал.

- Да, конечно, - тут же занимая вертикальное положение, я стал натягивать костюм.

- Отлично, - расплылась в улыбке Док. - Только, прошу, одень еще и шлем, я видела, у твоего костюма его нет.

И она протянула мне аляповатый серо-зеленый шлем. Он даже подошел к моему типу брони, хотя и явно принадлежал другому семейству.

Мы без каких либо препятствий покинули город и неспешно беседуя, отправились в сторону занятой отрядом базы.

Светлана рассказала о том, как она пережила первые сутки игры, выслушала мой рассказ. Потом мы перешли на воспоминания, наших жизней.

Разговор был приятным и интересным, даже то, что рядом с нами постоянно кружил разведчик, меня не напрягало. Тем более Док уже не раз и не два сказала, что в отряде имеется некий Шмель, и даже рассказала, кем он был на базе. Деятельный старичок, должен признать.

Так мы и дошли до очередной шахты, превращенной в базу отряда. Стоило мне зайти за ворота, как на меня тут же наставили три ствола, причем один из них был стволом огнемета.

- Кто ты и зачем пришел? - напряженно сказал игрок, заставивший за секунду до этого замолчать Дока.

- Света в гости позвала, - сказал игрок, откидывая в сторону шлем, - сказала у вас тут свой "13 объект" строиться.

*****

Игроки очень удивились, когда узнали меня. Еще больше удивила их моя раса мутанта, а командир, так и вовсе мне не поверил, явно считая подставным.

Но с этими мелочами я готов был смириться, особенно когда узнал, что на базе есть душ.

Когда горячая вода смыла первую угольную пыль и пот, мои мысли перешли к игровым реалиям. Уже не раз и не два, приходилось мне сталкиваться с тем, что я вкладывал игровые характеристики впопыхах, в критические моменты.

И теперь, когда я был относительно свеж, а главное в безопасности, самое время чтобы разобраться с параметрами.

Для начала вызвал информацию о персонаже, благо, что КПК не боялся воды и перед купанием я его не снял.

Мой уровень уже был двадцатым, а вот характеристики скопились и теперь словно просились распределить их. Спустя

пару минут, я любовался уже вложенными очками.

Имя: Игорь

Класс: мутант

Специализация: псионик (телекинетик)

Уровень 20

Жизнь 3100

Энергия 3550

Характеристики (0 нераспределенных):

Выносливость 20

Энергия 70

Реакция 16

Интеллект 10

Знание 10

Навыки: Интуит, скрытность, эмпат, ближний бой, уклонение, опережение, кулинария.

Умения: Толчок (бросок), Пси-щит, отвод глаз, эмпатия, смертельный удар.

Как бы много я не вкладывал очков в энергию, она так и не могла вырваться вперед жизней, а все из-за того, что у мутантов растет жизнь с каждым уровнем на сотню.

Теперь пришло время изучить навыки, так необходимые мне для выживания. Первым делом я открыл способность "Рой", и вложил в нее максимальное количество очков - 25.

"Рой" - уделяя внимание работе с мелкими предметами, псионик вскоре обнаруживает в себе способность работать сразу с несколькими такими объектами. Навык максимально прокачен, управляемых одновременно объектов - 15.

Получен новый навык "Рой"

Количество управляемых объектов - 15.

Время действия 3 секунды.

Откат 3 минуты.

Казалось бы, зачем мне такой навык? А все просто, под определение маленького объекта лаконично вписываются любые патроны малого калибра, и что особенно приятно, даже так полюбившиеся мне - разрывные.

И теперь, я смогу управлять половиной своей обоймы, заставляя снаряды лететь точно в цель. А три секунды, это на самом деле очень много, обычно я всю обойму расстреливаю меньше чем за четыре.

Следующим навыком я выбрал, улучшенный щит:

Мерцающий щит (активный навык)

Прочность 1000

Затраты на активацию 1200

Затраты на поддержание 2 ед в секунду.

Описание: щит появляется только в момент атаки, и защищает только с той стороны, куда приходиться урон. Поэтому его поддержание требует так мало энергии.

В щит я закинул еще десять очков развития, и осталось их у меня всего пятнадцать. После некоторого раздумья, от аур, решил отказаться - слишком мало пользы они приносят игроку-одиночке.

Когда я прокачал "отвод глаз" на пауках в шахте, и там же повысил свой уровень скрытности до 2 степени, мне открылось несколько способностей, в которые стало возможно вложить очки: "Невидимость" и "Тени".

Первая способность работала даже на свету, но обязательным условием было отсутствие прямой видимости - нельзя было раствориться у врага на глазах. А второй невозможность двигаться. В каком положении активировал навык, в таком и нужно оставаться.

"Тени" были чуть интереснее, они активировались только в сумраке или в помещениях с большим количеством теней. Выглядело это как будто, игрок делился сразу на семь игроков, и каждый бежал в свою сторону. Но только в тень. Если активировать навык в комнате, с двумя темными углами, то и тень будет только одна. То есть, в один угол должен отбежать реальный игрок, а во второй тень.

Оба навыка были полезными, и вероятно, не раз бы могли меня выручить. Изучи я их. Но, неизвестно почему, я вместо этого вложил пять очков в "отвод глаз", получив возможность действовать сразу на двух противников. А большего мне обычно и не нужно было.

Оставшиеся десять очков, хватало на улучшение либо организма, либо телекинеза, как общего навыка. Хотелось всего и сразу, но помня ту боль, что вызвала спонтанная мутация, я решил улучшить телекинез.

Из душа вышел уже совсем другой человек, сильный и уверенный в себе, а главное отдохнувший.

Меня тут же усадили за общий стол, и дали миску полную вареного крабового мяса. Воздержаться от передергивания плечами от отвращения удалось с трудом, но чтобы не расстраивать, Дока, я все съел. Радовала мысль, что в том мешке, который я нес на плечах, имелись крупы и сухое мясо. А значит, рано или поздно я смогу нормально покушать.

А вот следующая мысль, полностью отбила у меня аппетит. Мне вспомнились слова Светланы, по то, что к врачам теперь обращаться нельзя, а я потратил все очки умения и не прокачал ветку лечения! Это мысль сильно испортила мне настроение, и

последующий разговор с Комом, такой ник выбрал себе командир отряда, да и со всеми остальными людьми, шел немного натянуто. Но потом все сгладилось, особенно когда я согласился зачистить шахту от крабов и диких. В тайне, надеясь, что тут пауков не окажется.

Ночь была прекрасной, игроки посовещались и решили освободить меня от ночного дежурства. Кто-то типа Светланы и Кости, из сочувствия, а кто-то из-за недоверия. Впрочем, меня это мало трогало, ведь я мог наконец-то выспаться.

Утро для меня наступило почти в полдень, а надо мной скалой возвышался Костя.

- Горазд ты спать, приятель, - весело сказал он, бесцеремонно сталкивая меня с лежака. - Моя очередь спать.

Сом немного поворочался, явно подыскивая удобную позу, и мгновенно уснул. Желая не мешать ему в этом, столь важном деле, я тихонько удалился. Тем более со двора вкусно пахло обедом, а я, после столь резкого повышения параметров заметно проголодался.

Возле котла подкреплялся Шмель, а Лим как всегда следил за округой с высоты своей башни.

Дружелюбно поздоровавшись, набрал полную миску каши. Еда была вкусной, и даже давала некоторые бонусы - повышение регенерации на час и увеченные очки жизней, на тот же час.

- Вкусно, - похвалив еду, отправился на поиски Кома.

Наблюдая удивленный взгляд разведчика, понял, что зря, наверное, так свечу свои возможности. Да и ребят еще пугаю. Но с другой стороны, у меня имелась карта этой шахты, а на наладоннике четко указано местоположение командира. Так что, не секунды больше не сомневаясь, отправился к нему.

Дойдя до нужной двери, постучал и только после этого вошел.

- Я готов зачистить шахту, - принимая стойку "смирно", весело сказал я.

- Хватит паясничать, - поморщился Ком, словно съел что-то не только кислое, но и пропавшее, - ты и раньше таким был?

- На войне было не до шуток, - мой голос был уже серьезнее. Там и правда, некогда было веселиться.

- Да что ты знаешь о войне? - сорвался в крик капитан, - ты там был?

- Может и был. Я в шахту. Вернусь к утру.

Дверью хлопать не стал, хотя и хотелось. Такие как этот человек, отставные или уволенные в запас военные, они не понимали или не хотели понимать, что и другим довелось повоевать. Впрочем, это было не так важно.

Спустившись на -2 уровень, я погасил фонарик на броне, он больше мешал, чем помогал. И осторожно, то и дело, останавливаясь, побрел вперед.

Как я и полагал, тут не было для меня сколько-нибудь опасных противников, все слабые и низкоуровневые. Но, тем не менее, их требовалось всех уничтожить.

Ребячество это было, или злость на Кома, но стрелять в крабов или диких мне не захотелось. Первый же краб, напавший из-за угла тоннеля, был почти напополам разрублен тесаком. Следующие оканчивали свой путь не многим иначе: телекинез, позволявший теперь отрывать конечности у врагов, причем еще живых, клешни своих соплеменников, и мой тесак.

Его кстати уже стоило бы заменить на нечто более подходящее по уровню, но все как-то не срастается. Потом куплю.

Убивать мобов было нудно, но злость первое время сильно помогала, а потом как-то привык.

Спустившись по лестнице на -3 уровень, я только по крепче обхватил тесак, и бросился в бой.

*****

- Мой лорд, - стоило игроку появиться в сети, как к нему тут же подбежал слуга из нпс.

- Ступай, у меня дела, - медленно поводя плечами, заново ощущая мощь игрового тела, сказал игрок.

- Слушаюсь, - слуга тут же растворился в тенях.

Игрок же, не теряя больше времени, направился в зал управления - нужно было решить пару вопросов.

Весь следующий час, сын одного из самых богатых и уважаемых князей, капитан собственной армады галактических кораблей, сидел в кремле и кричал. Кричал на подчиненных и слуг, наемников и аналитиков. Досталось всем.

- Вы что, и правда, не понимаете, что он вас обманул? - брызжа слюной, что совсем не подобало аристократу, кричал он, смотря в экран КПК. - Мутант был выдумкой, а вы отстали на трое суток! О?кар, я этого тебе не забуду. Быстро к шахте, и разрушьте ее до основания!

Нужно сказать, что до разговора с наемниками, юный лорд еще пытался сохранять самообладание. И то, что в шахте активировалось какое-то задание, его порадовало. Пока не сказали о вольном наемнике в зеленой броне, который до этого посещал шахту.

Лорд приказал разыскать его, но в поселке не обнаружили никого, кто хоть чем-то походил на описание игрока.

Затем весть о звезде игроков, захвативших ненужную, практически пустую шахту ради базы. И после, когда нервы уже

немного начали сдавать, он услышал от наемников, историю о том, как игрок в зеленой броне отправил весь отряд на поиски мутанта.

- Что же, этот парень умен, - наконец успокоившись, сказал лорд. - Пожалуй, это будет даже интересно.

*****

Лим уже собирался спускаться на ужин, когда в степи появились фигурки игроков. Более десятка.

- Сом, зови Кома, кто-то идет в гости! - весело прокричал снайпер. Ему уже сильно наскучило сидеть на вершине вышки и вести редкую стрельбу по мобам. И пусть его выдержи, хватило бы еще на сотню таких дней, но подарок судьбы, в виде игроков, его радовал.

- Сколько их, Лим? - уточнил командир, вышедший из своего кабинета.

- Десяток, примерно, - так как часть игроков могла быть невидимой, сказать точнее не получалось.

- Дождись пока дойдут до таблички, потом предупредительный сделай, - сухо скомандовал Ком, и тут же переключился на раздачу команд остальным игрокам.

Ждать, пока игроки доберутся до таблички, пришлось почти час. За это время, все кроме Игоря, который был под землей, успели подготовиться.

Атака началась без разговоров, еще задолго до таблички в сторону базы полетели ракеты. Они разрывались на ограде, попадали в ворота, но пока не наносили достаточного урона.

Лим не стал ждать приказа, и тут же отправил на перерождение одного из двух гранатометчиков. Противники не ожидали от нубов такой прыти, а потому потеряли и второго гранатометчика.

- Эй, парни, - попытался докричаться до них один из нападавших. - Это наша территория, и базы тут запрещены. Убирайтесь!

- С этого нужно было начинать, - прошипел Сом, пока Док боролась с ожогами на его теле. Одна из ракет взорвалась в опасной близости от танка, нанеся урон.

- Это шахта по добыче угля, валите отсюда! - в свою очередь прокричал Ком.

Противники не ушли, за что и поплатились. Часть из них убил Лим, а самым шустрым и везучим, кого не настиг снайпер, повезло умереть под выстрелами Шмеля.

Последний из нападающих, развернулся в сторону поселка и стал уходить, старательно избегая прицела снайпера.

- Мы вас все равно выбьем! - прокричал он, сбивая ударом

ноги табличку. И тут его, наконец, настигла пуля, пушенная Лимом.

- Что будем делать? - деловито спросила Док, которой так и не довелось пострелять.

- Качаться, и ждать новой атаки, - хмуро сказал Ком. - А пока давайте ужинать и спать. Я на часах постою.

Поспать этой ночью ни удалось никому. Отряд, уничтоженный Лимом и Шмелем, больше не появлялся, но им на замену прислали других. Стандартная звезда - из пяти игроков, была усилена тремя невидимками, которые в самый ответственный момент напали на Сома, видимо полагая его самым опасным противником.

Если бы не командирские навыки Кома, которые к тому же постоянно совершенствовались, этот был бы последним. Но Ком, не без помощи своего КПК, предугадал удар противника, и своевременно подготовился.

Невидимки вскрылись в тот момент, когда танк, через бойницу в ограде, поливал огнем танка противников. Огромная спина Сома был открыта для атак, на ней даже не висел баллон с топливом для огнемета. Обрадованные стелсеры, атаковали вместе, с трех разных углов: один был прямо за спиной, а два других били с боков. Но им, так или иначе, пришлось наступить на железную панель, лежащую под ногами.

Направленный взрыв противопехотной мины оглушил сразу всех противников. Сом, ожидающий атаки повернулся и моментально сжег двух противников, а третьего добил Лим, свесившийся с вышки. Самого Костю тоже контузило, и несколько осколков пробили броню, но Док была наготове и сразу взялась за лечение.

Лишившись трех бойцов, отряд нападавших отступил, для того чтобы перегруппироваться. К сожалению, в этот раз Ком из трех возможных позиций выбрал не ту, и Шмелю, сидевшему в бесполезной засаде, пришлось менять позицию. Ему удалось лишить игроков командира, попросту расстреляв его в упор, и почти без потерь перелететь через ограду.

С этого момента, оставшиеся в живых игроки, вели безостановочную стрельбу по базе. При этом они все время меняли позиции, не позволяя низкоуровневому снайперу убивать себя.

- А мне все больше нравиться эта игра, - заявил Шмель, после третьей и последней вылазки за периметр.

- Это чем же? - устало отдуваясь, спросила Док. Она только что вытащила случайную пулю из руки Сома, и была не прочь поболтать на отрешенные темы.

- Здесь высокий уровень, значит многое, но не делает тебя бессмертным даже против новичков, - выставив вверх указательный палец, весело сообщил разведчик. - В теории, любой из нас может убить высокоуровневого игрока, и мне кажется это справедливым.

- Толку нам от теории? - зло спросил Костя. Ему как самому большому, доставалась большая часть всех атак, и довольным его назвать было проблематично.

- Теория очень важна, - вмешался в разговор Ком. - Сом, Док и Лим - отдыхать. Это приказ.

Игроки, недовольно бурча, что в состоянии биться еще десятки часов, все же покинули посты, и отправились в казарму.

- Это ты правильно, - согласился с капитаном разведчик.

- Знаю.

Местные светила только-только стали подниматься, окрашивая окрестности в светлые тона, как к базе подошел еще один отряд. Их было семеро, и они не скрывались. Шли себе спокойно и шли. Самый огромный игрок, вызвавший у Сома дикую зависть, заранее оповестил всю округу, что они идут с миром, но если какая собака выстрелит, то ...

Что будет в этом случае, он не договорил, но стрелять никто и не собирался. Наладонник Кома доходчиво показывал всем желающим процент на победу. На красующуюся красным светом сиротливую единичку, не посмотрел только Лим, которому для этого пришлось бы покинуть пост.

За огромным игроком, в монструозной броне, шел человек с лицом поэта или философа. Казалось, что переступая через очередную ржавую железку или камень, он решает в своем разуме проблемы галактического масштаба, и игровые события его волнуют мало.

- Эта земля принадлежит "Звездным Лордам", - скучающе, словно повторял эту фразу сотни раз, сказал человек. Впрочем, может, так оно и было. - Любую базу, кроме временной стоянки, здесь можно разбить, только заручившись согласием Лордов.

- С этого и стоило начинать, а не присылать вышибал, - спокойно, стараясь соответствовать оппоненту, ответил Ком.

- Ребята поспешили, согласен, - игрок усмехнулся, и уставился в запертые ворота. - Почему мы еще не внутри?

Судя по тому, как засуетился игрок в танковой броне, этот вопрос обращался не к засевшим внутри игрокам. Миг, и выпущенная откуда-то из-за плеча парня ракета, снесла такую надежную, казалось, конструкцию.

- Так-то лучше, - и уже обращаясь к ошарашенным игрокам, - не люблю разговаривать, знаете ли, через преграды.

- Итак, меня зовут О?кар, и я являюсь командиром этого отряда, - он полупоклоном указал на игроков за своей спиной.

- Ком, и моя команда.

- Видишь ли, Ком, из-за ваших вероломных действий, мне и моей команде пришлось отложить очень увлекательную охоту за мутантом, - на этой фразе, усмехнулось сразу пять человек из пришедшего отряда, и только один скривил лицо. Все это Ком отметил чисто машинально, пытаясь придумать, как спасти положение и своих людей. - И мы вынуждены были отправляться сюда. Теперь у вас есть два пути: сдать шахту, при этом всем отрядом пойти в подчинение к Лордам, или умереть, сражаясь за шахту, и все равно попасть к Лордам. Не спеши, обдумайте.

Игроки в этот раз открыто засмеялись, а Ком обреченно повернулся к своим ребятам. Еще раз бегло осмотрел каждого их своих подчиненных.

"Только Игоря не хватает, этого странного лаборанта. Игрока-мутанта сумевшего выжить в одиночку. Хотя он и не часть команды", отрешенно думал Ком. Какая-то часть этой мысли не давала покоя, и если вариант, что поднявшийся из шахты Игорь сможет победить сразу семерых игроков, был отброшен моментально, то другая мысль не давала покоя.

"В конце концов, он не является членом моего отряда", подумал Ком, уже мысленно смиряясь с тем, что решил сделать.

- Думаю, есть третий вариант, - обратился воспрянувший духом командир, к О?кару.

- Очень интересно послушать? - с серьезным лицом сказал предводитель наемников.

- Я могу предложить информацию о мутанте, если вы позволите нам уйти, - твердо сказал Ком. - Сутки, и мы найдем другое место, или вернемся в поселок к Лордам, но сами.

- Волам, нет! - выкрикнула вдруг Светлана, забыв даже о давнем обещании не называть командира охраны по имени, которое он так не любил.

- Тихо, - рычащим голосом приказал Ком, и тут же повернулся к игрокам. - Как вам такая сделка?

- Хорошо, я могу себе это позволить, - согласился О?кар, сильно заинтригованный, тем как повернулись обстоятельства.

Глава 10. Бродяжка

Зачистка шахты заняла немного больше времени, чем планировалось, и поэтому на поверхность я поднялся не утром, а ближе к полудню.

Первым делом, решил зайти к Кому, ожидая найти его сидящим за столом, и погруженным в управленческие дела.

Каково же было мое удивление, когда мне не удалось найти его за рабочим местом. Правда время было обеденное, и скорее всего, Ком вместе с остальными были у общего котла.

Уже собираясь покинуть кабинет начальника, я бросил взгляд на его компьютер. Не уверен, интуиция мне нашептала посмотреть на монитор или простое любопытство, но результат того стоил.

Едва я уселся в кресло управляющего, как моему взору предстала довольно тревожная надпись:

Опасно: целостность периметра нарушена!

Ниже шли различные строки состояний - целостность зданий, довольно низкая, если честно. Количество ресурсов, тоже практически нулевое, и задания.

Первой мыслью было бежать и разбираться, что случилось и что делать? Но потом пришла мысль, что и до этого шахта не была отремонтирована до оптимального, 100% уровня. Единственно, что я точно помнил, это действующий и целостный периметр, то есть забор и ворота. Поэтому, поборов себя, в первую очередь просмотрел все файлы шахты.

Мое задание, кстати, было выполнено и, поставив соответствующую галочку, я получил дополнительную порцию опыта. Причем дали намного больше, чем за все убийства крабов и диких вместе взятых.

Тянуть время дальше, смысла не было, поэтому как-то по-стариковски вздохнув, я направился в сторону выхода.

Первым что бросилось в глаза, после подъёма на поверхность, это сорванные с петлей ворота, валявшиеся во дворе. Все пространство внутреннего дворика было в опалинах от разрыва снарядов, следах гари, скорее всего от огнемета Сома, и дырах от пуль, всех мыслимых калибров.

Удивление было настолько велико, что поначалу я не заметил старого знакомого, сидящего на перевернутом котле. Затем же, когда его силуэт закованный в броню, все же привлек мое внимание, удивление мгновенно ушло. Все стало кристально ясно. Игроки, приютившие меня, пострадали из-за этого. Скорее всего, наемники отправили их на перерождение.

- Привет О?кар, - даже не делая попыток найти других игроков, я посмотрел прямо на своего противника. Да и не было смысла их искать, все прекрасно отображалось на наладоннике.

- Здравствуй Игорь, ты я смотрю, подрос, - игрок тоже не отводил от меня взгляда, и выглядел совершенно уверенным в себе. Единственное, чего не хватало в его облике это скуки, не показной, которую иногда выставляют напоказ, а той, настоящей, которую иной раз и не заметишь.

- В Шахтах погулял немного, - нервный смешок, вырвавшийся помимо воли, показал всем, и мне в первую очередь, насколько я растерян.

- Что не ожидал нас увидеть? - весело спросил О?кар, поднимаясь с перевернутого котла.

- Скорее, удивлен, что вы так долго меня искали, - удержаться от шпильки мне не удалось, но предводитель наемников лишь улыбнулся на эту реплику.

- И даже про друзей не спросишь? - деланно удивился командир отряда, медленно расстёгивая кобуру с диковинным пистолетом, и обнажая свой боевой нож.

- Мне и так все ясно, - в моем голосе не осталось и следа веселья. Подобно противнику, я стал подготавливать свое оружие. Тесак, наверное, впервые за долгое время, покидал свои ножны плавно, никуда не торопясь. Пистолет-пулемет, не имел защитного ремешка на кобуре, так что его (ремешок) красивым движением откинуть не удалось.

- Согласен, большого ума не надо, - на миг О?кар погрустнел, но тут же снова заулыбался. - Знаешь, охота за мутантами единственно, что примиряет меня с этой игрой. Ну и деньги, разумеется.

- Вы нравитесь мне, все семеро, честно, - сказал я игроку, с удовольствием отмечая промелькнувшее на его лице удивление. - Поэтому я дам вам один шанс - уходите, и останетесь в живых.

После нескольких мигов тишины, дворик шахты взорвался от смеха. К моему удивлению, смеялся не столько О?кар, сколько его верный танк, прятавшийся до этого в засаде.

- Марк, какого ты творишь? - отсмеявшись обратился к танку О?кар.

Мне почему-то казалось, что он не злиться на своего танка. Хотя, что ему злиться, ведь они видят перед собой низкоуровневого игрока, который не представляет для них опасности. Впрочем, остальные игроки своих мест не покинули.

- Я предлагаю тебе поединок, - сказал, отсмеявшись, игрок.

- Для чего?

- Просто из интереса, мутанты знаешь ли крепкие парни, -

еще раз улыбнулся противник.

- Для чего тогда остальных попрятал? - задал я самый интригующий меня вопрос, мучающий уже давно.

- Привычка, - как-то по особенному передернув плечами, ответил О?кар. При этом его броня, начала менять свой цвет с пожухлой листвы, на темно-серый. - Согласен?

- Если я выиграю, остальные не нападут? - надежды в моем голосе не было, ее полностью заменял сарказм и скепсис.

- Нет, но у тебя будет на одного опытного врага меньше, - в последний раз я видел улыбку противника, так как он спрятал свое лицо за шлемом.

- Хорошо, пусть будет поединок.

Стоило мне согласиться, как начался пяти секундный отсчет. К сожалению, я не знал что дает поединок, и не понимал для чего О?кар предложил его. Но деваться было некуда, пора было воевать.

По истечении пяти секунд, я даже не сменил позу, так как не видел в этом особого смысла - щит был активирован еще задолго до начала диалога, тесак уже оттягивал руку вниз, а больше мне ничего не требовалось.

Поединок начался!

От первого выстрела, из странного пистолета, неизвестной мне конструкции, я предпочел просто увернуться. Тут же выпуская в противника несколько пуль. Разрывные патроны, неприятно удивили игрока, нанося серьезный урон.

Весело смеясь, он выпустил в меня еще несколько патронов, а потом, отскочив подальше, кинул на землю пару гранат.

Не видя в его действиях прямой угрозы, я продолжал поливать его градом свинца. Но мои атаки наносили хоть и большой, но не достаточный урон. А потом сработали активаторы на гранатах, и весь дворик окутал тяжелый сизый дым. Глаза тут же начали слезиться, и запершило в горле, а я запоздало понял, для чего О?кару понадобился его шлем.

Сделав пару шагов, я тут же получил два попадания в щит и моментально затаился.

Дым не позволял видеть ничего дальше вытянутой руки, но звуки он не приглушал, и именно по звуку наемник меня и вычислил.

Разгадав эту несложную, в общем-то, схему, я заулыбался, несмотря на едкий дым. Первым делом, стараясь не шуметь, заменил обойму в оружии, затем специально наступил на гравий. Атака не заставила себя ждать, правда не с той стороны, оказывается, противник все это время двигался мне за спину, полагая, что я спрячусь за котлом. Как хитро с его стороны,

скорее всего под котлом запрятана мина, или еще какая гадость кроется.

Мой щит вполне мог выдержать еще один выстрел, поэтому я позволил себе еще немного пошуметь, чтобы точно определить, где находится наемник. В этот раз пуля прилетела мне прямо в лицо, а значит, противник был впереди. Не мешкая, выпустил в дым пятнадцать пуль, оставляя половину боезапаса на будущее, и рванул вперед, сжимая в руке тесак.

О?кар лежал в четырех шагах передо мною, стекло на его шлеме было разбито вдребезги. Сам он принял весьма странную позу - видимо неудачно упал, принимая на себя шквал разрывных снарядов.

Я упал рядом с ним на колени, и победно улыбаясь, снял с него кобуру и забрал пистолет. Времени на разглядывание характеристик не было, ведь нужно было укрыться от остальных членов команды, пока не рассеется дым.

Поэтому, собственно, и предводителя наемников не стал добивать - чем дольше он будет жив, тем больше у меня шансов. Единственное что я сделал, это нанес дополнительный порез тесаком, чтобы эффект от кровотечения уж точно отправил наемника на перерождение.

Покидать дворик шахты пришлось через сломанные ворота, благо, если верить карте, возле них не имелось ни одной точки, означающей засаду.

Пустоши встретили меня почти радостно, разве что где-то на западе клубились темные облака, обещающие если не ливень, то хороший дождь точно.

Вы объявляетесь победителем в дуэли.

Ваш приз: Орел Пустоши 0.45

Это сообщение я все-таки прочитал, понимая, что это мне подарили тот самый пистолет, снятый с противника.

Забавно, впрочем, заострять на этом внимание явно не стоило, так как погоню стоило ожидать в ближайшее время.

Сзади раздались звуки выстрелов - как в воду глядел. Игроки очень быстро разобрались, что к чему, и моментально вычислили меня. Естественно, ведь в голой степи, куда я направлялся, негде было спрятаться.

Конечно, если пойти в другую сторону, то можно было попытаться скрыться в поселке, но это было бы еще большей ошибкой. Так что единственное, что мне оставалось, это бежать вперед, и надеяться на чудо.

Первыми меня догнали стелсеры, причем, не снимая маскировку. Атаковали они слаженно, с двух сторон. В момент атаки, интуиция словно завопила: "Стой! Ложись!", и я не стал с

ней спорить. Упав на землю, угодил одной рукой в лужу полную радиационной грязи, и испачкался. Над головой раздался трескающий звук - игроки начали стрелять.

Лежать и ждать, пока они переведут дула своих орудий, было не лучшей идеей, поэтому я перекатом ушел в сторону, попутно зачерпнув полную горсть грязи.

Неловко, но зато быстро, поднявшись на ноги, ударил ближайшего врага, ладонью полной грязи, по лицу. К сожалению, радиация это не кислота, но обзор, тем не менее, ему испортить удалось.

Второму игроку, я вонзил тесак в неприкрытый бок, и опрокинул его на землю. Не теряя времени, повернулся к первому противнику, вытаскивая свое оружие из кобуры. Вот когда понадобились оставшиеся в обойме патроны. Секунда, и очередное тело тает на земле, оставляя после себя какие-то предметы и горстку кредитов на моем счету.

Противник повержен!

Получен опыт!

Теперь оставался только один стелсер, который уже успел избавиться от инородной железки в боку, и скрыться под невидимостью.

Я же, не теряя времени, перезарядил свой пистолет-пулемет, и снова побежал глубже в степь.

Не прошло и минуты, как рядом стали взрываться неуправляемые ракеты, пушенные Марком.

Где-то рядом еще был не добитый невидимка, а еще дальше сзади находился снайпер, который пока не спешил стрелять.

Обычных штурмовиков и доктора я не принимал в расчет, полагая, что они не рискнут нападать на меня по одному.

Я бежал уже больше трех минут, когда стелсер, наконец, дал о себе знать. Он напал на меня сверху, хотя прыгать было не с чего - видимо использовал такой же рюкзак, какой был у Шмеля. И повалил на землю, не переставая полосовать мою броню своим ножом.

Урон был небольшим, но скорость, с которой игрок наносил его, это окупала. Не экономя больше энергию, которой после активации щита, и так было не много, использовал "Бросок", отправляя невидимку обратно в небеса.

Приземлиться просто так, я ему не позволил. Сначала выпустил полную обойму патронов, к сожалению, большая часть из которых ушла "в молоко", а потом добил тесаком. Невидимка, издав тихий булькающий звук, замер и через мгновение, исчез. На земле остались лежать, лишь патроны и одна перчатка.

Противник повержен!

Получен опыт!

Как же хорошо, что у игроков, предпочитающих стелс классы, там мало очков жизни и низкие показатели защиты. В противном случае, не они, но я бы уже возрождался неизвестно где.

В это время совсем близко раздались шаги Марка. А мне совсем расхотелось куда-то бежать.

- Ты нас удивил, - разнесся по пустошам голос, многократно усиленный динамиками. - Мало кто мог победить капитана.

Пока танк болтал, я быстро менял очередной магазин, радуясь, что не стал использовать огнестрельное оружие в шахте. Иначе патроны уже давно бы закончились.

- Я еще и не так могу, - обратился я к игроку, на проверку выпуская десяток пуль. Против такой махины и разрывные пули мало чем помогли. Пришлось срочно менять тактику. С высоуровневым танком мне сражаться не с руки.

- Мало, для меня все это чепуха, - громогласно оповестил всю округу Марк, перед тем как выпустить в меня целую очередь из автомата.

Увернуться в этот раз удалось не полностью, и свинцовая очередь прошлась по правой ноге. От боли я закричал, и использовал сразу несколько навыков: "Пресс" прижал тушу танка к земле, и заставил того чуть-чуть опустить ствол, "Бросок" развернул его в пол оборота, отворачивая такой близкий и опасный автомат в сторону от меня, и "Рой".

Пятнадцать разрывных пуль, попавших точно в шлем, и снесли несколько фонарей, и камер наблюдения.

Противник ослеплен!

Как долго танк будет меня не видеть, я не имел ни малейшего понятия, поэтому, не рискуя атаковать, решил сбежать. Раненая нога дико болела, но наступать на нее пока получалось.

Хромая куда-то в степь, и поминутно хватаясь за больную конечность, я добрался до какого-то бугорка. Это место показалось мне надежнее открытого пространства, и именно тут было решено воспользоваться аптечкой. Было чертовски больно, да и ногу я держал грязной рукой, так что намотанный кое-как бинт был не столько красным от крови, сколько черным от грязи.

Я вколол себе все шприцы, какие только имелись, и вместе с антибиотиками и обезболивающим, мне в организм попал адреналин и боевой энергетик.

Чувствуя прилив сил, и то, как притупляется боль, я смотрел в небеса, затянутые темными тучами и смеялся. Выпутался, в очередной раз смог выжить!

Кое-как встав на ноги, обогнул холм и побрел глубже в

пустошь. Где-то просто обязаны быть игроки и укрытия.

В какой-то момент начался дождь, и, подставив небу ладони, мне удалось напиться воды.

Дождь все никак не прекращался, и через какое-то время земля под ногами раскисла. Повсюду стали появляться лужи, а вода все не переставала литься. Еще спустя некоторое время, на землю стали падать крупные градины - огромные, размером с мой кулак, они были пока еще редкими, но сулили мне крупные неприятности.

- Эй, парень, проблемы? - раздалось вдруг откуда-то слева.

Я шел, надеясь наткнуться на укрытие, но из-за усталости и боли, совсем перестал смотреть на карту.

- Да нет, что ты, - устало, ответил я кому-то. - Какие еще проблемы.

- Град скоро усилится, - оповестил меня неизвестный, странным металлическим голосом.

- Знаю, - устало ответил я, перестав озираться, и уставившись на карту, желая определить хотя бы место, где находиться мой собеседник.

Это было лишним, потому что человек, полностью спрятанный за броней, появился прямо предо мной. Его броня была прекрасна, особенно в отсветах от молний. Но сейчас мне было не до красот, простая мысль "друг или враг?" не давала покоя.

- Иди за мной, только без глупостей, - сказал игрок, и растаял в сумраке.

Кое-как ступая раненой ногой, я пошел вслед за игроком, пока не увидел в земле небольшой люк, с откинутой пока крышкой.

- Лезь, там убежище, - сказал игрок, внимательно наблюдая за мной из-за стекол своего шлема.

Терять мне особо было нечего, да и интуиция подсказывала, что бояться мне нечего, поэтому я аккуратно спустился внутрь.

Внутри было сухо, и даже горел небольшой костер. Следом за мной спустился и хозяин убежища.

- Аптечка есть? - полу утвердительно спросил игрок, требовательно протягивая руку. Пришлось отдать. - Я прокачала немного врачевание, попробую помочь.

- Прокачала? - удивился я.

- Ну да, а что? - в это время игрок снял свой шлем и оказался миловидной девушкой. Точнее она оказалась красивой брюнеткой с зелеными глазами и натуральной грудью 5-го размера. Хотя последнее я и не видел, но знал.

- Ксюша? - внезапно пересохшим горлом, спросил я.

- Да, а ты кто? - девушка, удивившись, даже перестала врачевать мою ногу.

-Игорь, лаборант, - радостно сказал я, и наконец-то расслабился. Теперь точно в безопасности.

- Здорово, а я тебя и не узнала, - уже куда приветливее сказала девушка, заботливо обрабатывая рану. - Ты как сюда попал?

- От охотников сбегал, - честность наше все. - Они убили Волама и его отряд, и поджидали меня.

- Да? - сомнительно протянула девушка, - понятно. А ты значит спасся?

- Ага, оказался везучим, - засмеявшись, я уставился в ее глаза. - А ты как?

- Потом поговорим, я тебе сейчас вколю снотворное, а утром, ты будешь здоров.

Не дожидаясь моего ответа, девушка вонзила мне в ногу иглу, и вколола снотворное.

Последнее, что я запомнил, это то, как завибрировал КПК, сообщая о чем-то, несомненно, важном.

*****

- Очнулся? - иронично спросила девушка, когда я открыл глаза. Над убежищем еще раздавались звуки грозы, и был слышен стук капель о металл.

- Я недолго был в отключке? - решил все же поинтересоваться. Да и разговор стоило как-то поддержать.

- Пару минут, - засмеялась Ксения, - это же игра, тут никто не захочет зря тратить время. Про утро я пошутила.

- Ну и шуточки у тебя...дурацкие, - нервно засмеявшись, проговорил я.

В этот момент возникла какая-то заминка. Девушка молчала и только мило улыбалась, а я внезапно осознал, что она одета не в свою навороченную броню, а в обычный комбинезон рабочего.

- А как ты тут оказалась? - чтобы хоть как-то скрыть неловкость, задал не самый интересный вопрос.

- Как-как? Очнулась непонятно где, в лохмотьях. На небе три светила, планета явно не знакомая, флора хоть и распространенная, но я в ней не особо...

- Так и у меня было, - не выдержав, прервал девушку, и тут же исправился, - прости. Продолжай, пожалуйста.

- Так вот, ага. Потом пошла по тропинке, и встретила НИПов, - видя мое непонимание, девушка объяснила, - ты их нпс наверное называешь. Так вот, они на меня сразу напали. Хотели продать в рабство, но сами напоролись на засаду мародеров. Меня спасли, отвели на временную базу и научили выживать. А утром я уже

проснулась, и прочитала что все вокруг игра.

- Еще не так плохо, я один оказался. И стая собак, - сочувствуя бедной девушке, поделился своими воспоминаниями и я.

Мы еще несколько секунд сидели молча, а потом она спохватилась:

- Ты есть, наверное, хочешь?

- Чуть-чуть, - почему-то признаваться в том, что голоден, мне показалось постыдным.

- Давай я пока что-нибудь приготовлю, а ты пока расскажи мне куда вляпался.

Рассказ занял довольно много времени, и заканчивал я его уже с миской похлебки в руках. Опять объедаю людей, пора бы уже самому на ноги становится.

Под конец, когда дошло дело до битвы в маленьком дворике перед шахтой, она меня прервала.

- Подожди, так ты что еще не умирал? - удивленно спросила девушка.

- Нет, - неизвестно чего смущаясь, ответил я. Вообще, мне было чрезвычайно тяжело сосредоточиться на разговоре. Все-таки она была очень красивой девушкой, с выдающимися формами.

- А привязка? Если умрешь, то моментально появишься в поселке, - Ксюша подвинулась поближе ко мне, старательно заглядывая в глаза. - Или ты сменил точку привязки?

- Нет, а ты знаешь, как это сделать?

- Да легко, вот лови.

Игрок "Амазонка" предлагает вам скачать приложение: "Привязка". Цена: бесплатно.

Скачать приложение?

Да/Нет

Конечно да, вот так удача!

Приложение, после закачки, моментально установилось на кпк. И моему вниманию было предложено новое подменю. Там была всего одна функция: "сменить место привязки".

Желаете выбрать в качестве места привязки: тайник мародеров?

- Да.

Место привязки изменено.

Внимание! Сменить привязку можно не более одного раза в три дня.

- Сменил?

- Ага.

- Отлично.

С последней фразой, девушка атаковала меня. Это было

настолько неожиданно, что я даже не успел ничего предпринять.

Вы убиты игроком "Амазонка".

Желаете воскреснуть в точке привязки?

Еще как желаю! Полный решимости, я появился в самом центре бункера, и тут же активировал "Удушение", встав в картинную позу.

Ксюша, не ожидавшая от меня такого фокуса, схватилась за горло и суча ногами в классных ботинках, на металлической подошве, приподнялась в воздух.

- И что это было? - зло спросил я, наблюдая за тем, как мигом покрасневший ник девушки светиться в темноте.

- Кха-кх, отпусти. Дай...кх..объяснить, - кое-как выговаривая слова, попросила девушка.

Моей энергии, вкупе с прокачанным телекинезом, вполне хватило бы, чтобы удушить ее. Но делать этого мне не хотелось, поэтому еще немного подержав ее в воздухе, я отменил умение.

- Слушаю.

- Задание от мародеров у меня есть, постоянно обновляющееся. А за тебя я почти уровень получила. Чего ты злишься? Тебе ведь даже больно не было! - слезы в голосе девушки слегка остудили мой пыл.

- А предупредить?

- Тогда бы навык не сработал, и тебе было бы больно, - уже более спокойно сказала девушка. - Ты я вижу не простой штурмовик.

- Не простой.

Дальше разговор разладился совсем, Ксюшина выходка была свежа в моей памяти, и я старался близко не приближаться. Кто знает, каких еще заданий она успела понабрать?

- Ладно, считай это платой за программу - ее можно сказать только в столице, или вот у таких игроков как я, - похвасталась девушка.

- Ты была в столице?

- Да, разок. Макса видела, и Сергея, - беспечно ответила девушка. Что интересно от слез в ее голосе не осталось и следа.

- Где они? - от услышанного, у меня запершило в горле. Найти Макса было самым первым моим стремлением в этой игре, конечно после стремления выжить.

- У Лордов, конечно, - уже более грустно ответила девушка. - Из твоего рассказа, я поняла, что ты уже немного в курсе событий.

- Совсем чуть-чуть. Расскажи.

Просьба вышла немного более грубой и похожей на приказ, но Ксюша, или Амазонка, как она гордо именовалась, словно

этого не заметила. Более того, она подобралась ко мне почти в плотную, и, облокотив голову об мое плечо, начала свое повествование.

- Нас нашли какое-то добытчики, которые стали разрабатывать нашу планету, на предмет полезных ископаемых. Нашли, и поместили в капсулы, якобы с целью внедрения нас в общество, но была выбрана хардкорная игра с высоким уровнем погружения. Все это было сделано для того, чтобы подмять нас под крыло этих самых добытчиков.

- Зачем?

- Все просто, мы лечимся и проходим реабилитацию как бы за их счет, а они в это время разрабатывают планету. И потом, когда нас выпустят от сюда, скорее всего они же предложат нам работу.

Девушка говорила что-то еще, о чем-то рассказывала, но я ее не слышал. Все оказалось не так страшно, как мне казалось. Но несколько деталей не давали мне покоя:

- Но зачем они нас тогда ловят? И как ты это узнала? - эти два вопроса были самыми важными, из всех, что роились в моем сознании.

- Макс, рассказал. Он стал довольно значимой фигурой в столице. Лорды сознательно его повышают, видя лояльность, - ласково сказала девушка, зачем-то поглаживая мое колено.

- Мне кажется, есть что-то еще, чего мы не видим, - задумчиво обратился я к девушке, пока она пыталась снять мою броню. Довольно настойчиво, кстати.

- Плевать, главное, что мы живы, - Ксюша, не справившись с костюмом, запрыгнула на меня сверху, и начала жадно целовать.

- Опять какой-то квест? - удивленно спросил я, впрочем, не выказывая сопротивления.

- Дурачок ты, Игорь, - весело сказала девушка, повалив меня на койку.

*****

В том, полу засыпанном породой бункере я провел несколько суток, пока земля в степи не высохла на столько, чтобы можно было ходить. Затем, я его покинул. Ксюша не просила меня остаться, только пожелала удачи, и отсыпала немного патронов.

За это время у меня выработался план, требующий проработки и корректировки, но тем не менее. И для начала, мне нужно было обзавестись оружием и броней. Так как моя, зеленая, уже достаточно сильно примелькалась.

Выходом из положения, показался квест шерифа из поселка, который вопреки здравому смыслу, было решено выполнить и сдать.

Достать станки для шерифа поселка, казалось плевым

заданием, но это только на первый взгляд.

Добравшись до места старых цехов и заводом, увидел, что там уже всецело хозяйничали мародеры, вперемешку с простыми бандитами. Повсюду сломанными куклами валялись роботы-охранники, по крайней мере, в той части двора, что была видна.

- Что ж, это к лучшему. Людей убивать я умею не в пример лучше, чем роботов.

Привычка говорить с самим собой, появилась практически сразу после того, как очнулся в игре, и бороться с ней, по крайней мере, на данном этапе, было невозможно.

Перед тем как покинуть гостеприимное убежище, я узнал о способах прокачки мародеров, которых оказалось множество. Но главных путей было всего два: для одиночки и для группы.

Мародеры одиночки, имели весьма разнообразный спектр умений: маскировка, установка ловушек, тихие убийства - именно так меня и убила Ксюша, в первый раз.

Те, кто предпочитал качаться в группе, получали бонусы за количество игроков в команде, и вместо тихих убийств, предпочитали заливать все доступное пространство огнем и свинцом.

Поэтому сейчас, я двигался очень осторожно, опасаясь ловушек и засад. И не зря. Уже в сотне метров перед проломленным защитным периметром цехов, имелись первые ловушки. Пока еще примитивные, но они были способны поднять не своевременный переполох.

Обходить их было единственным, что мне оставалось, так как тратить очки умений на "деактивацию" ловушек, мне было жаль. Хватит уже и взлома простых замков.

Перед одним из проломов в стене, когда-то огораживающей здания и цеха, заметил "секрет" - засаду, из двух человек. Один из них был бандитом, и в данный момент спал, а второй был как раз мародером, и пристально наблюдал за чем-то в прицел своего автомата.

Его я убил тремя метательными ножами, вонзенными в спину. Сам я при этом находился в ямке пред противником. Вот когда, пришло время радоваться прокачанному телекинезу.

Выполнено скрытое убийство

Получен опыт!

Самым приятным было то, что второй противник не проснулся. Его я убил, вонзив свой тесак в грудь, по самую рукоять.

Смотря на ручейки крови, стекающие по щеке противника и грудине, я в который раз поразился качеству графики, и тому что не испытываю никаких чувств по этому поводу. Не было

ощущения, что убиваю реальных людей, и это хорошо, потому что в противном случае, я едва ли смог поднять оружие на живого человека.

Отбросив в сторону посторонние мысли, собрал добычу с противников и проник за периметр. Удача была на моей стороне, и мне удалось сделать это незамеченным.

Заняв какую-то воронку, явно от снаряда большого калибра, я с помощью телекинеза, принялся уменьшать количество противников.

Первым решил избавиться от снайпера, засевшего на крыше одного из цехов. Легкое ментальное усилие, и в противника летит кусок бетона, с торчащей из него ржавой арматурой. Удар. И очередной противник убит.

Уже не смотря на КПК, я принялся методично истреблять врагов, пока наконец-то не был кем-то замечен.

Тут же с разных сторон раздались крики, и в меня полетели снаряды. Дальше скрываться смысла не было, я и так превзошёл собственные ожидания.

Активировав щит, я схватил своего верного "скорпиона", с полной обоймой разрывных патронов, и, активировав "Рой", убил сразу двоих врагов. Мне для этого даже не пришлось стрелять в их сторону, достаточно было просто выпустить пули, куда-нибудь, главное не в землю, и представить того, в кого я хочу попасть. При этом можно было пожелать, сколько пуль придется на жертву.

Не выпуская из рук "Скорпиона", я выхватил тесак и пошел в атаку на тех врагов, у которых уже либо закончились патроны, либо их не было изначально, и которые пошли врукопашную.

Если бы не щит, я, наверное, умер бы, а так мне удалось убить трех противников, и потерять при этом всего 300 очков жизни, ну и щит, разумеется. Выпустив оставшиеся пули по остову какой-то машины, за которой скрывался очередной противник, и, убив его, я огляделся. Больше во дворе живых противников не имелось.

Собрав все выпавшие предметы, еду и аптечки, с сожалением перешел на обычные патроны, так как разрывных осталось до обидного мало.

В здание цеха, где, судя по карте, находился один из станков, я заходил аккуратно, все время, ожидая атаки противника, но ее не последовало и я свободно смог добраться до станка.

- И как такую бандуру переть? На себе? - унылым голосом, спросил я неизвестно у кого. Естественно, ответа не последовало.

Оставив на время станок на месте, пошел ко второй отметке на карте. Тут меня ждал сюрприз - трое мародеров пытались

взломать дверь в нужное мне помещение.

Решив, что они с этим справятся лучше меня, я на время затаился. К сожалению, даже моего слуха не хватало, чтобы разобрать, о чем говорят нпс.

Прошло больше пятнадцати минут, пока дверь не открылась. И тут я не на шутку порадовался, что не стал спешить с уничтожением мародеров.

Из-за двери кто-то начал интенсивно поливать все пространство свинцом, и, конечно же, первым досталось мародерам. Один из них погиб практически мгновенно, два оставшихся немного по сопротивлялись, но тоже погибли. А моему вниманию предстал их убийца.

Робот "Защитник"

Прочность 5000

Энергия 10000

Атака: неизвестно

Защита: неизвестно

Мой кпк предложил купить и установить базу знаний "Военные роботы 2", что бы определять данные таких вот громил.

Огромный, больше похожий на вооруженную до зубов тумбочку, он медленно катился на своих прорезиненных гусеницах. Как справляться с таким громилой, к тому же, без надежного щита, я не представлял, поэтому использовал свое самое мощное оружие. Нет, не убежал, а активировал "смертельный удар".

В этот раз, вместо щелчка пальцами, я встал в странную позу, раскинув руки в стороны, открытыми ладонями в сторону робота. Секундное напряжение, и руки схлопываются, с громким хлопком.

Вместе с хлопком, робот начал деформироваться - словно его засунули под огромный пресс. Сначала погнулись стволы пулеметов, потом стали деформироваться и более прочные части. Пара секунд, и вместо ужасной боевой машины, моим глазам предстала кучка металлолома.

Противник повержен

Получен опыт!

Получен уровень!

За эту железку отвалили опыта больше, чем за всех мародеров и бандитов вместе взятых. Еще не веря своему счастью, я подошел к спрессованной скульптуре, и провел по ней рукой.

Доступна камера хранения: желаете открыть?

- Естественно! - уже предвкушая богатый улов, согласился я.

Какая-то панель отошла в сторону, правда не до конца, и мне пришлось лезвием тесака выламывать ее до конца. За ней

открылся небольшой черный футляр, содержащий нечто пока неизвестное, и какой-то браслет.

"Управленец", тип: украшение.

Описание: дает доступ ко всем отделениям "Оружейных цехов"

Порадовавшись, тут же нацепил этот браслет, являющийся довольно мощным гаджетом, на свободную руку. Тут же, система выдала сообщение, что прочность у предмета весьма близка к нулевой. А раз так, то его использование, обязательно приведет к поломке.

Что ж, значит, все двери за один раз отпереть не удастся, но мне все и не нужны.

Взглянув на футляр, я решил пока его не открывать, а всему виной сообщение:

Чехол для биоимплантанта

Не вскрывать без биоинженера или хирурга!

Терять такой предмет, просто посмотрев на него, мне не хотелось, поэтому до поры он отправился в вещмешок.

Зайдя в охраняемое роботом помещение, я попал в рай. На стенах висели образцы оружия и чертежи, в ящиках стоящих на полу были патроны, самых разных маркировок.

Первыми я забрал все разрывные патроны, ящик весил семь килограммов, но бросить такое сокровище было выше моих сил. Вторыми в мешок отправились патроны, с ядовито-зеленой маркировкой и оранжевой, все они имели один калибр, и прекрасно подходили для моего "Скорпиона".

Кислотный патрон (для пистолетов, пистолетов-пулеметов)

Зажигательный патрон (для пистолетов, пистолетов-пулеметов)

Еще 14 кг мне вместить было невозможно, поэтому ограничился тремя килограммами каждого типа пуль. Упускать такую возможность, было кощунственно, поэтому на пол полетели подобранные ранее с бандитов автоматы и обрезы, пистолеты так же присоединились к ним. Оставил только тесак, три ножа, пистолет забранный с трупа О?кара, и собственно "скорпиона". Все остальное было безжалостно выброшено на пол.

К моему счастью, на револьвер, так оказывается, назывался подобный тип пистолетов, тут тоже нашлись патроны. Маленький ящик, всего на 36 бронебойных патронов. Его я забрал тоже.

А так же три дымовых, одну световую, и пять штурмовых гранат, найденных в ящике.

И только после того, как я повесил гранаты на пояс, по одной каждого типа, и зарядил девять патронов в барабан револьвера, а

так же поменял обычные патроны на разрывные в пистолете-пулемете, мой взгляд упал на станок по производству оружия.

Это была прямоугольная, высоко технологичная штука, скорее всего созданная исключительно для игры. Так как мне таких приспособлений видеть еще не приходилось.

Для пробы я попытался создать на станке хоть что-то, но у меня не хватило интеллекта и знаний, даже ради включения.

Зато рядом нашлась тележка для транспортировки. Погрузив не нее станок, с трудом, но смог выкатить его наружу.

Мысль, что я не смогу доставить оба станка одновременно, и мне придется возвращаться сюда, а значит множить опасность быть пойманным, не давала покоя.

Пришлось искать выход из положения. Выход я искал интенсивно, то есть активно бродил по базе, постоянно натыкаясь на закрытые двери. И если котельная и столовая не выхвали у меня интереса, то некая лаборатория и исследовательский корпус, очень даже манили. Но я решил не вскрывать никой замок, до того пока не обойду все помещения. И как, оказалось, был прав.

Одним из последних, мне попался гараж. И именно его я открыл, после чего, как и ожидалось, браслет перестал функционировать, да еще и приписка появилась: "ремонту не подлежит".

А в гараже меня ожидало настоящее сокровище:

"Центурион"

Тип: грузовая машина

Вооружение: отсутствует

Система тут же порадовала меня, что для вождения данного транспорта, мне необходимо вложить два очка умений в общий навык "Вождение", что я собственно и сделал.

Конечно, этот грузовик был одним из самых дешевых, и купить его можно было всего-то за 5-7 тысяч кредитов. Он не имел вооружения в принципе, и использовался только низкоуровневыми торговцами или игроками. Но для меня он был как манна небесная.

Усевшись в кабину, я нажал на огромную зеленую кнопку, тем самым запустив мотор. Кроме руля, и рычага передач имелось всего две педали - газа и тормоза. Простейшая система.

Баки были наполовину полны, и я радостно вдавив газ до пола, покатился в сторону станка. Да, скорость в 12 км/час, как бы намекала - на такой скорости скрыться от преследователей не удастся.

На то, чтобы погрузить станки в кузов, у меня ушло больше часа. Еще сорок минут, собирал весь возможный хлам в кузов,

надеясь его продать в поселке.

Дорога до поселка заняла три часа, наверное, самых скучных в моей игровой практике. Бандиты на меня не нападали, а дикие животные убегали сразу, лишь заслышав звук мотора.

За это время, я вложил три оставшихся очка улучшений в ветки мутанта и психоника, получив несколько противоречивых улучшений.

Нейросмягчение - сила воли психоника становится настолько большой, что он больше не подвергается "панике" и приобретает дополнительную защиту от пси воздействия.

Гиперактивные зрачки - давая волю животным инстинктам, мутант улучшает свое зрение. Теперь движущийся враг, будет лучше заметен и атака по нему происходит с повышенной меткостью. Меткость по движущимся целям +0.5%.

Адаптивный костный мозг - скорость восстановления организма увеличена на 30%.

Эти улучшения показались мне самыми перспективными на данном этапе, тем более, что они не требовали по 15 очков, как например, "Абсолютная защита" или "Волна безумия" - атака по площади, сминающая разум врагов. Следующей, я намеревался выкачать именно ее.

Поселок, с момента моего последнего посещения, казалось, совсем не изменился: все те же игроки, спешащие по своим делам, и не замечающие ничего вокруг, все те же уныл здания, собранные из металлического хлама.

Домик шерифа, наверное, единственное, что хоть немного поменялось. Правда, это изменение касалось лишь части стены, покрытой копотью.

Не успел я заглушить двигатель, все тем же нажатием, на зеленую кнопку, как из бойницы на меня уставилось дуто автомата.

Что бы привлекать как можно меньше внимания, я снял свою трофейную броню, и теперь был одет в лохмотья какого-то из мародеров.

- Кто такой? - грозно спросил шериф, сквозь бойницу.

- Игорь, станки тебе привез, как и обещал, - ответил я, так тихо, как только можно, чтобы не услышал кто-то лишний.

- Все привез? - с сомнением уточнил шериф, видимо почему-то мне не доверяющий.

- Да, и даже больше, - довольно похлопав по кузову грузовичка, гордо ответил я.

- Заводи тогда в гараж свою посудину.

С этими словами ствол исчез и окошка, а одна из стен, оказавшаяся воротами гаража, отошла в сторону.

Недолго думая, я сразу заехал туда. Заглушив мотор, прямо из кабины прошел в грузовой отсек, и откинул борт, являя шерифу станки и ящики с патронами.

- Рад тебя видеть, Игорь, - совсем другим голосом, сказал шериф. Что-то странное с ним твориться. - Что прихватил с завода?

- Оба станка, и патронов кучу. Так же снарягу тех бандитов, что там были, - похвастался я, спрыгивая на пол гаража, намереваясь начать разгрузку.

- Погоди, как насчет того, чтобы немного изменить условия сделки? - совсем чуть-чуть поправив ремень автомата, спросил меня шериф.

- Как изменить?

- Отдай мне весь грузовик с содержимым, а я дам тебе наводку не на один, а на два секретных бункера. Правда, что во втором я не знаю - он был сильно засекречен.

Задание "Доставить станки" видоизменено.

Шериф предлагает обменять ваш грузовик на информацию о секретных базах.

Согласиться?

Да/Нет

- Согласен.

КПК завибрировал, сообщая о выполненном задании. А Шериф, отметив на моей карте две точки, выпроводил меня из гаража.

- Теперь я им устрою, - приговаривал Шериф, запирая за мной ворота.

Порадовавшись, что комбез и прочие, необходимые мне вещи лежат в мешке, я направился к выходу из поселка.

Теперь, пришло время посетить столицу, и поговорить с моим лучшим другом.

Глава 11.

Поиски друга.

Добраться до столицы, название которой, лично мне ни о чем не говорило, было не очень сложно. Мне повезло, и большую часть дороги я провел в составе каравана, который в эту самую столицу и следовал.

Задолго до самого города, каравану стали попадаться поселения и форпосты, в которых хозяйничали игроки. И чем ближе к городу, тем больше их становилось. Но где-то за километр до городских стен, все пространство было очищенно от мусора и строений.

Это было сделано на случай осады, хотя мне и не ясно, кто в состоянии осадить столицу. Но, тем не менее, вокруг города имелось километровое кольцо, засеянное минами и всевозможными ловушками.

Над воротами имелась табличка:

Добро пожаловать в Альма Сити.

Собственно, об этом названии я и говорил.

Караван втянулся в распахнутые ворота, и куда-то уверенно поехал, сворачивая в самых неожиданных местах.

Скорость грузовика, в котором, мне выпало счастье прокатиться, была не многим больше скорости уставшего человека. Так что времени, для любования красотами было достаточно.

Правда, самих красот что-то не наблюдалось. Здания если и отличались чем-то от виденных мною в поселке, то только количеством этажей. Впрочем, судя по карте, это были трущобы.

Тут и там сновали игроки, громко споря и поминутно ругаясь, но до откровенных драк не доходило. Стоило только кому-то проявить агрессию, как появлялись местные органы правопорядка и все затихало.

Наконец-то, колонна грузовичков въехала на небольшую площадь, и водители заглушили многострадальные моторы. Здесь, распрощавшись с торговцами, и даже получив несколько кредитов за сопровождение, я и покинул своих новых знакомых.

Ориентируясь по карте, неспешно двинулся в сторону рынка, надеясь хорошенько обновить свой гардероб.

До рынка оставалось не больше сотни метров, когда из подворотни раздался приглушенный женский вскрик, а затем, звуки хлестких ударов. Пару мгновений я стоял и размышлял, нужно ли мне это или нет. И только заслышав шелест электрических разрядов, все же вошел в подворотню.

Девушка, как и нападавшие, были в пятидесяти шагах, от главной улицы. Подворотня оказалась тупичком, над которым практически смыкались крыши трех соседних зданий, от чего здесь царила вечная полутьма. Удобное место, даже слишком. И как сюда удалось заманить девушку?

Нападавших было трое, они стояли ко мне спиной, и напасть на них не составило бы никакого труда, если бы не одно "но". Интуиция просто кричала, что это ловушка и нападать как раз таки и не стоит, более того, даже идти вперед опасно.

Прислушиваясь к старательным крикам девушки, и мольбам о помощи, я всеми силами пытался понять, в чем же причина, такого нежелания идти вперед. Внимательно осмотрев площадку перед собой, понял, в чем дело: девушка не распространяла вокруг себя эмоции страха, липкие, словно клейкая вата, они просто отсутствовали. А нападающие, наоборот, были слишком спокойными.

Видимо кто-то из этой компании все же догадался, что жертва не зайдет в капкан, так усердно для нее расставленный.

- Харе, народ, он не купился, - раздался из-за спины хриплый голос. А следом последовал мощный удар в спину, затолкнувший меня в тупичок.

Удар в спину - повышенный урон

Тут же оповестил меня КПК, весело вибрируя на запястье. Этот гад, кем бы он ни был, попал прямо по опухоли, чем вызвал у меня приступ жгучей боли.

Шипя и ругаясь, я кое-как поднялся на ноги, оказавшись в окружении. Их было семеро, включая и девушку. Ни одного игрока, только местные жители. Уж теперь у меня было несколько секунд, чтобы их рассмотреть - все в рваных обносках, они были вооружены дешевым оружием, и самодельными дубинками. Единственным их преимуществом против меня были более высокие уровни, и собственно, количество.

- Ты че вылупился? - дав вволю насладиться ситуацией, спросил меня тот нпс, что наградил мощным ударом в спину. Кажется, он был главным в этой шайке. - Сымай броню, да скидывай мешок наземь. И будешь жив.

Я смотрел на них, и не знал, смеяться мне или плакать. Семь человек, пускай и немного выше меня по уровню, но гораздо слабее одетые и вооруженные, пытаются угрожать. Нет, наверное, все же посмеюсь.

Легкое движение рукой, и главарь шайки влетает в один из контейнеров, являющихся стеной какого-то здания. "Бросок" работает как надо.

- Бей его! - тут же прокричала единственная в обществе

девушка, и, подавая пример, первой начала стрелять из пистолета.

Остальные же кинулись вперед, стараясь сблизиться для рукопашной. Легкое передергивание плечами, и люди поломанным куклами разлетелись по углам. Урон был не большим, но достаточным, чтобы троих из семи временно оглушить. Неспешно я шел прямо на девушку, не оставляющую надежды пробить мой щит из дешевенького пистолета.

Когда до нее оставалось не более метра, мне в спину пришелся очередной удар, снявший почти полтысячи жизней. Это какой-то громила, одетый хуже всех, зато владеющий кувалдой, запустил ее в меня. Щит поглотил большую часть урона, и даже погасил энергию броска, что позволило не врезаться в девушку.

Эти людишки, стали меня раздражать. Пас руками, и активированный "Пресс", прижимает, начавших было шевелиться, врагов к земле. Убивать их по-прежнему не сильно хотелось.

Обернувшись к девушке, я увидел неподдельный страх в ее глазах.

- Что страшно? - спокойно, словно и не нахожусь в окружении врагов, спросил у нее.

- Нет, - она гордо вскинула подбородок, и тут же, без перехода боднула меня лбом по носу.

Было больно, да и кровь пошла. А девушка, не теряя времени даром, меня еще и укусила. Мало того, кто-то схватился за мою талию, и хорошенько сдавил, выдавливая весь воздух из легких.

Мгновение, и я лечу спиной вперед на грязную землю, дорожного покрытия в тупичке не имелось.

Удар вышел сильным, и на пару мгновений я перестал дышать, и вообще чувствовать что-то кроме боли. Проклятая опухоль, постоянно бьюсь именно ею. Да и девчонка оказалось очень уж кровожадной.

В какой-то момент мне показалось, что на этом знакомство со столицей и окончится, а мне снова придется идти через пустоши. Но нет, видимо в этот раз удача была на моей стороне.

Когда боль утихла, и мне удалось сфокусировать зрение, я увидел ту самую девушку, что цапнула меня за щеку. Было, кстати очень больно. Только в этот раз она стояла надо мной и не позволяла другим меня добить.

- Его кровь не такая, я точно это почувствовала, - уверяла она парня, который затолкнул меня в этот тупик.

- Ты считаешь, он один из нас?

- Да!

На несколько мгновений в тупичке повисла тишина, все нпс, кроме главаря и девушку, постоянно переводили взгляды то на

них, то на меня. Девушка смотрела только на своего заводилу, а тот в свою очередь не сводил тяжелого взгляда с меня.

- Ты мутант? - спросил он, после долгой паузы.

- Да, - тайны в этом уже нет, раз девчонка знает. А вот польза может и появится.

- Тогда докажи.

К счастью, долго думать над доказательствами не пришлось. Снял броню, и просто показал опухоль.

- Спонтанная мутация, - объяснять мутантам, что это такое не пришлось. Сзади раздалось несколько "Хм", и гордый голос девушки "Я же говорила!".

- И правда, мутант. Что ж, тогда ты должен понимать, что твое место среди нас, а не людей. Дай мне свой кпк, я отмечу место на карте, куда тебе стоит прийти, как будет возможность. Только не тяни с этим.

Получено новое задание: Мутанты (классовое, цепочка заданий)

Неизвестный мутант, предлагает вам посетить базу мутантов.

Награда: +20 репутации мутантов, следующее задание

Штраф: Вам будет присвоено звание "Одиночка"

Пока я читал ворох сообщений, упавший на мою больную голову, мутанты куда-то испарились. Видимо, решили найти себе других жертв.

Кое-как приведя себя в порядок, вышел на главную улицу и пошел в сторону площади, твердо намереваясь никуда больше не сворачивать. Теперь столица казалась мне не безопасным местом, а наоборот, куда более страшной, чем пустоши ловушкой, для беспечных игроков.

Когда попал на торговую площадь, показалось, что оказался возле огромного водопада. Людские голоса, подобно шуму падающей воды, накрыли меня с головой.

Сама площадь была прямоугольной, и достаточно маленькой. В центре толкались игроки, занимающиеся торговлей. Часть из них сидела, совершенно не беспокоясь, что над головой проносятся танки в высококлассной броне, но в основном, все же предпочитали торговать стоя. Причем, многие, что сразу бросалось в глаза, не столько стояли, сколько двигались.

По периметру площади находились магазины местных, этим не нужно было бегать и кричать, зазывая к себе посетителей, к ним и так то и дело заходили игроки. Первым делом, хотелось окунуться в рынок с головой, посмотреть, что продают и по каким ценам, но мне удалось себя пересилить, и остаться у самого края площади, у одного из входов.

После десятиминутного наблюдения, выяснил, что большинство низкоуровневых игроков предпочитают покупать/продавать вещи другим игрокам. А вот высокоуровневые, в большинстве своем, посещают магазины. Причем, первым делом заходят не в оружейный магазин, как сделал бы я, а в магазин с вывеской из микросхем.

Немного поразмыслив, я тоже отправился туда, нацепив невозмутимую физиономию.

- Эй, парень, погоди! Зачем тебе туда? Я могу продать тебе все, что хочешь, за куда более низкую цену! - тут же ко мне подбежал какой-то парень. Его вид не вызвал у меня доверия, по этому я лишь молча пошел дальше.

- Что? Богатый да? Брезгуешь? Ну-ну, сам потом придешь ко мне, прося продать тебе что-нибудь подешевле!

Не знаю, обиделся ли парень, или это был такой хитрый ход, но курс я менять не стал, и спустя минуту уже вошел в магазин.

- Как же тут тихо, - невольно вырвалось у меня, когда шум толпы скрылся за закрытой дверью.

- Было, пока вы, молодой человек, не вошли, - смеющимся голосом, обратился ко мне торговец.

- Прошу прощения, - смущения в голосе только прибавилось, - я новенький в столице, и вот.

- Понимаю, значит, вы хотите закачать программы на КПК? Привязку только, или, может быть, я могу еще чем-то вам помочь? - голос этого торговца, да и весь его вид, необъяснимо располагали к себе. Образ высокого старика, чистого и опрятного, вызывал искреннюю симпатию, особенно выгодно отличаясь от большинства игроков-торговцев с площади. Те были одеты, как попало.

- Эм, вот взгляните на мой КПК, он трофейный, и скажите, что можно в него добавить, - протянул я торговцу, только что снятый с запястья, компьютер.

- Хм, это весьма дорогая модель, да и софт какой-никакой имеется. Я могу предложить вам, программу привязки, скажем на три или пять слотов, далее установить блок определения радиации, атмосферного давления, силы ветра и прочих полезных параметров. Собственно, большего в эту модификацию не засунуть. Это будет стоить 3000 кредитов, если с тремя слотами привязки, и соответственно 5000, если с пятью, - быстро проговорил старик. - Или я могу продать вам иную модель, с уже встроенными параметрами, и перенести туда все ваши файлы и данные. Это будет стоить 8000, с учетом продажи вашего кпк мне. Бонусом пойдет уже сделанная привязка в Альма Сити, и одна база данных 1 уровня, на ваш выбор.

- Заманчивое предложение, но я должен подумать, - цены в лавке и правда кусались, и мне стоило хорошенько все рассчитать, перед тем как тратить свои сбережения.

- Конечно молодой человек, спешка тут неуместна, - сказал торговец, тут же зайдя за стойку, и начав что-то там передвигать и расставлять.

- А что еще вы можете мне предложить? - раз уж я здесь, то стоит узнать все возможности этого магазина.

- Я занимаюсь КПК, закачкой софта для брони или оружия, и продаю базы знаний, - монотонно перечислил торговец. - Если у вас имеются какие-либо чертежи, или ненужные вам базы знаний, то я могу их у вас выкупить.

- Понятно, спасибо.

Торговец в ответ лишь кивнул и погрузился в изучение своего товара, а я открыл собственный наладонник, и внимательно изучил его содержимое.

Там были книги, доставшиеся еще от Зурима, и так мною не изученные, и если ту же ветеринарию изучать мне совершенно не хотелось, то первую помощь и психологию почитать явно стоило.

- Скажите, уважаемый, а продав свои базы, я их лишусь? - самый важный вопрос, который определит, стоит их продавать или нет.

- Нет, копии останутся у вас. Вы решили что-то продать? Учтите, что копию вы уже не сможете никому продать, только оригинал, - торговец, снова поднялся к стойке, отложив в сторону свой кпк.

- Да, вот эти три, - развернув руку так, чтобы торговец смог увидеть названия книг, я показал ему на список.

- Хм, повышение урона по диким и домашним животным, это могу купить за 500 кредитов, улучшение работы с аптечками, эту куплю за 300, хоть и пользуется спросом, но их много, а вот последнюю, можно продать только псионикам, так что за нее предлагаю 1500. Вас это устраивает?

- Да, - ошалело проговорил я. Конечно, были предположения, что книги, или базы знаний, что для меня одно и то же, очень полезны, и соответственно, дороги. Но вот, понимание того, что я имел возможность повысить сразу три так необходимых мне характеристики, но не сделал этого, заставлял лицо недовольно кривиться.

- Молодой человек, не нужно так кривиться, конечно, продай вы "психологию" в центре обучения, то получили бы больше, но где этот центр? До него еще добраться надо, - по своему отреагировав на мои кривляния, среагировал продавец. - Впрочем, я могу сделать вам небольшую скидку, раз уж вы

впервые в столице. Давайте так, я продам вам кпк модели "Глайд 400", за 5000 кредитов, в обмен на ваши базы и наладонник. Так же, вы вправе выбрать себе одну базу первого уровня, как я и говорил.

- Идет, скачайте данные на глайд.

Как только новый наладонник занял свое положенное место на запястье, там тут же высветилось несколько сообщений:

Навык торговля +1

Ваша репутация с торговцами столицы +1

Вам доступны новые возможности, перейдите в раздел обучение

Далее, торговец предложил выбрать базу знаний из списка:

Стрелковое оружие
Легкая броня
Стел и маскировка
Взлом
Разведка
Управление вертолетами
Управление лодками
Управление шаттлами
Типы брони
Типы роботов
Вирусы
Болезни
Яды
Физика
Геология

Этот список казался бесконечным, а описания каждой из баз занимали еще по паре строчек. В итоге, устав читать, я сдался.

- Скажите, а для псиоников есть что-то? - просить помощи, особенно у продавцов я всегда стеснялся, но этот старик вызывал у меня чувство доверия.

- Да, есть пара "Сосредоточение разума" и "Чакры", - после недолгой заминки, сказал торговец. Видимо и ему понадобилось время, чтобы найти в этом списке нужное мне. - "Сосредоточение" расскажет вам, как нужно абстрагироваться от боли и прочих отвлекающих факторов, а "Чакры" поведают о том, как тренировками увеличить запас энергии.

- Пожалуй, выберу "Чакры", - сделав трудное решение, разом выдохнул и почувствовал себя увереннее.

- Отличный выбор, молодой человек. Заходите почаще, возможно мне удастся достать для вас еще что-то.

- Хорошо, всего вам доброго.

Попрощавшись с торговцем, я отправился к другим

продавцам. Все они встречали меня с улыбками, и предлагали различные товары, но на что-то действительно стоящее денег не хватало, а тратить кредиты на экипировку подобную моей. Ну что сказать, это было бы, по меньшей мере, глупо.

Покидал площадь я с двояким чувством, вроде бы был доволен, но в то же время хотелось заработать на лучшую броню и оружие, что вызывало легкий осадок. Возле выхода, противоположного тому, через который я попал на площадь, имелась еще одна вывеска, которую первоначально мне было не видно. Что-то вроде зеленого кусочка спирали ДНК, и интуиция просто кричала, что туда стоит зайти.

Уже привычная тишина, охватила мое сознание. В этот раз удалось сдержаться от взвода облегчения.

- Чем могу вам помочь? - дородная женщина, облаченная в белый халат, обратилась ко мне.

- Во время путешествия в столицу, мне попалась вот эта вещь, - я выложил заветный футляр на маленький стол. - Посмотрите, пожалуйста.

- Так-с, посмотрим, - женщина выехала из-за своей стойки на коляске, и тут я понял, почему он не встала, подобно прочим торговцам. - Вы правильно поступили, что не стали вскрывать футляр. Это весьма капризный имплант.

- Вы не расскажете мне, для чего он? - сдерживая волнение, появившееся от слов доктора, или что вернее хирурга.

- Хм, странно, что вы не знали. Этот имплант в старые времена ставили всем чиновникам высоких рангов, инженерам и военным высоких чинов. Это "Убийца", он позволяет совершить самоубийство.

- А, зачем? - невольно вырвалось у меня. - Какой смысл убивать себя?

- Разный, кому-то не хотелось мучений и пыток, остальные же, убивали себя, чтобы не выдавать ценных сведений. Это было одним из пунктов контракта, при приеме на ту или иную должность.

А еще можно активировать его, чтобы умереть, если оказался в какой-либо безвыходной ситуации. Сбежать, пускай и ценой потери опыта и вещей.

- Скажите, это дорогой имплан или редкий?

- Нет, такие как этот, находят довольно часто. Тем более он одноразовый, так что его стоимость около 1000 кредитов. Желаете вживить его себе? Он вживляется в любую точку тела, так что он не займет мест, предназначенных для других имплантов. Стоимость вживления 1000.

- Да, хочу.

- Проходите в кабину, она слева от стойки, снимите броню и выберите, куда хоти установить имплант. Остальное я сделаю сама.

- Хорошо.

Вживление не заняло много времени, и спустя десяток минут, я покинул магазин и площадь. К моему великому сожалению, купить какой-то имплантат для себя, не удалось - слишком дорогими они были.

Теперь нужно было найти ночлег, и прочитать наконец-то книги, добытые еще в начале игры.

На карте было показано немало гостиниц, но меня интересовали только те, что находятся рядом с клановыми зданиями "Звездных Лордов". Задумка была проста - раз мой друг работает на них, и, по словам Ксюши, имеет там какой-то вес, то и привилегии у него имеются. А, так как он всегда любил хорошо и вкусно поесть, то и встречи с ним искать надо в ресторане или баре.

А рестораны имелись только у гостиничных комплексов. Вот, правда самих комплексов имелось пять, но и тут мне повезло, один из них находился прямо напротив кланового здания "лордов".

Расположившись в гостинице, я заказал самый дешевый номер, заранее нацелившись на долгое ожидание. Стоимость такого жилья достигала 300 кредитов, включая обеды.

Оплатил сразу за неделю, и приготовился ждать.

*****

Первое же утро, проведенное в сухой и теплой постели порадовало меня, отличным настроением.

Спустившись в ресторан, заказал себе дешевый завтрак и целый кофейник крепкого кофе. Пока мой заказ готовился, рассматривал местные красоты. И должен признать, внутри посмотреть было на что. Стены из металла и бетонных плит, скрывали ковры и пластмассовые панели. Везде, где только возможно, висели картины, а в огромных горшках росли цветы. Благодаря огромной люстре, в зале ресторана было светло, несмотря на отсутствие окон. Хотя я их понимаю, на улице не было ничего, что могло повысить аппетит, скорее уж наоборот.

Быстро расправившись с завтраком, состоящим из каких-то съедобных овощей и куска прожаренного мяса, налил себе полную кружку кофе, и, добавив большое количество сахара, так как кофе был ужасным, принялся за чтение.

Первым делом решил почитать "Психологию", благо там было всего 280 электронных страниц. Приходилось отвлекаться каждый раз, когда в зал кто-то входил, но Макс так и не появился, ни в

обед, ни к ужину.

Нисколько не разочарованный, я отправился спать. Засыпать было непривычно тяжело, все-таки уже выработалась привычка, что за световой день должны быть какие-либо физические нагрузки. Провертевшись больше часа, но, так и не уснув, я включил подсветку на кпк и продолжил чтение.

Наконец была прочитана последняя 280-я страница, и моему радостному взору предстало сообщение:

Ваш навык: продвинутая эмпатия повышен.

Открыта дополнительная возможность "Мимика"

Описание: эмпаты полагаются не только на свои чувства, но и на научные достижения. Наблюдая за собеседником во время разговора, вы по его мимике теперь способны **узнать, когда вам лгут.**

Это было первое повышение характеристик, и если ничего не изменится, то в ближайшее время меня ждало еще три таких повышения. После самого прочтения, в памяти отложились лишь основные моменты: куда смотрит собеседник, как улыбается, как складывает руки, и что те или иные жесты означают.

Не знаю, каким образом будет срабатывать навык, но то, что он работает это точно, иначе его бы не вводили в игру. Еще немного поразмышляв, о своих планах на будущее, которые пока сводились к тому, чтобы поговорить с другом и выяснить что к чему, я все-таки погрузился в сон.

Последующие шесть суток мало чем отличались от первых, разве что книги со временем менялись. Но Макса я так и не встретил, поэтому пришлось продлевать номер еще на одну неделю.

На третий день, второй недели, я уже изучил все имеющиеся базы данных:

Урон по диким и домашним животным повышен на 1,5%

Ваши навыки лечения позволяю эффективнее пользоваться аптечкой

Ваш уровень энергии навсегда повышен на 100

Последнее улучшение показалось мне спорным, если не сказать бесполезным, но только на первый взгляд. Как оказалось, после прочтения этой книги чакры можно было развивать, выполняя монотонные упражнения. Эх, имей и изучи я эту книгу в первые дни моего пребывания в игре, и мои показатели энергии уже давно бы обогнали показатели здоровья.

Просто тренировка заключалась в постоянном и продолжительном использовании навыка, или навыков, расходующих эту самую энергию. Мои попытки удерживания в воздухе камней, метания ножей с помощью телекинеза, и даже

поддержание щита, все это было бы тренировкой.

Вот и выходит, что у всех встреченных ранее мной псиоников были развиты показатели энергии, именно за счет такой или схожей возможности.

Это открытие принесло мне немало идей, как можно и нужно развить своего персонажа. И сидение на одном месте, без прокачки и получения трофеев, показалось преступным. Тем более что за жилье необходимо было чем то платить.

Поэтому на четвертый день, ранним утром, едва позавтракав, я покинул гостиницу, в поисках места для прокачки и заработка.

Сидение в ресторане все же принесло свои плоды. Туда часто заходили игроки, и не стеснялись обсуждать игровые моменты. Не сразу, но я стал понимать, о чем они говорят. Поэтому первым делом отправился к продуктовым амбарам - там был один персонаж, выдающий задания на очистку помещений от грызунов.

- Нет, парень, тебя здесь кроме торговцев никто не знает, - развел руками толстяк, управляющий складами, - и то, что ты на пути шерифа не показатель, знаешь ли, а вдруг ты на еду покусишься? Нет, парень, покажи сначала себя в деле, а потом приходи.

Вот так вот, меня отшил толстяк. Пришлось снова идти через полгорода, то и дело, уклоняясь от безумных мотоциклистов и автомобилистов, если эти четырёхколёсные машины для убийств, можно назвать автомобилями.

Для торговли в городе была Торговая площадь, а для поиска групп и прокачки, имелась Площадь наемников. Именно там, побродив с полчаса, я нашел игроков, готовых взять меня в свою звезду.

И дело было не в том, что меня не брали в группы, наоборот, звали. Но многие игроки собирались в многодневные походы, и необходимо с собой было иметь много дополнительных вещей и приспособлений.

А эта группа, состоящая из трех игроков, занималась выполнением каждодневных заданий на поиск и добычу ресурсов. Все, как и в обычных играх - найди, убей и принеси.

Платили за это не так много, но главным тут была репутация, которую давали всей группе. Ну и то, что вылазки занимали три часа, и я успевал появиться в гостинице как раз к обеду.

- Драться придется на старой свалке, той, что за городом. Там дикие собаки, крысы и иногда сломанные роботы вот и все наши противники, - вводил меня в курс дела Кварц, капитан этот отряда, - идем стандартной звездой, ты третьим лучом будешь, на тебе основной дамаг. Патронов хватит?

- Вполне, - отвечал всегда лаконично, пытаясь не выдать

своей неопытности. Правда, для чего разбивать лучи по номерам было не ясно, ну а если уж разбили, то для чего добавлять к номеру "луч"? Так и не решившись спросить об этом, просто кивнул.

- Хорошо, разведчика с нами не будет. Я танкую, ты и второй луч, наносите урон, Сира, нас лечит, а Парх прикрывает спину и отвечает за груз.

Пархом звали игрока, который тоже не принадлежал к основному отряду, он имел несколько сумок и большую выносливость, идеально для дальних походов, с большим количеством дропа. Про себя я звал его Тягачом, а вот второго дамагера, иначе как вторым лучом и назвать не получалось. Дело в том, что его ник состоял только из цифр.

- Все, идем на точку.

Перед тем как принять меня в группу, Кварц долго выпытывал, почему у меня так много жизней, и при этом я не качаюсь как танк. Пришлось сослаться на игрока под ником Марк, и сказать, что это он посоветовал мне так сделать. Как ни странно, Кварц тут же оставил свои расспросы, признав, что такой тип раскачки является весьма эффективным.

Используя на игроках свои скудные познания в мимике, и активно стараясь подключить эмпатию, я все-таки решил, что ребята не таят зла, и не собираются обманывать.

Так, за размышлениями, мы достигли старой свалки, которая и правда была не далеко.

- Так ребята, движемся строго за мной, в чужие коридоры не суемся, только по оплаченному маршруту. Вопросы есть? - вглядываясь в игроков, спросил Кварц. Этот маршрут был хорошо изучен, и особо волнения в игроке не просматривалось.

- Есть, - это тягач дал о себе знать, - если лут упадет в чужой коридор?

Смотря на вооружение парня, я подумал, что вопрос не является праздным. Он был вооружен гранатомётом, многозарядным. Видел такой в магазине оружейника, и стоил он не меньше 6000 кредитов.

- Наше забирать можно, чужое брать не смейте. Больше вопросов нет? Тогда вперед.

И мы пошли. Впереди шел Кварц, выставив перед собой шит, из какой-то особо прочной пластмассы. Следом, отставая на шаг, топал я и слева от танка второй луч, за нами плелась Сира, то и дело спотыкаясь. Парх, согласно плану прикрывал нас.

- Сира, а ты чего спотыкаешься все время? - не удержался я от вопроса. Хотя вроде разговаривать нам не запрещали. Второй дамагер тут же рассмеялся.

- Слишком мало очков закинула в реакцию, дисбаланс, - смущаясь, сказала девушка, тут же быстро добавляя - но лечу я хорошо.

- Понятно.

Больше поговорить нам не дали, из-за поворота на нас кинулась стая собак.

-Атака! - тут же прокричал Кварц, и оружие у каждого из нашей группы на миг окрасилось оранжевым светом. Так работал усиливающий урон баф, в исполнении нашего танка. Никогда раньше не видел подобного, и немного растерялся. Первые выстрелы я произвел, когда одна из собак уже валялась на земле, располосованной очередью из автомата Второго.

- Игорь, внимательнее! - как оказалось, Кварц тоже заметил мою заминку.

Кивнув, я отошел чуть в сторону, чтобы широкая спина командира не мешала стрелять, и выпустил десяток разрывных патронов в сторону своры собак. Мой собственный урон, да еще усиленный бафом, превзошёл все ожидания - сразу три пса, с развороченными мордами, упали на землю безвольными куклами. И это я еще целился по честному, не используя "Рой".

Еще десяток секунд и с первой группой мобов покончено.

- Вот это урон, - восхищенно произнес Кварц, - чем ты стреляешь, разрывными?

- Да, и базу прочитал, "ветеринарию", - хвастливо сказал я, - ну и твой баф еще, вот так и вышло.

- Так не пойдет, пусть зарядит обычные! - непонятно от чего, второй луч взъелся на меня.

- Игорь, я понимаю, что опыт для тебя важен, но будь добр, стреляй простыми патронами, чтобы урон был без такого перекоса, - Кварц сказал что-то еще, но я его не слушал, пытаясь найти в сумке обычные патроны.

Вот уж не думал, что они мне понадобятся.

- У меня нет простых патронов, - с сожалением в голосе, ведь придется покидать группу, сказал я.

- Так не бывает! Ты лжешь! - второй дамагер, кажется, делал все, чтобы мне не понравиться, и должен признать, у него это неплохо получалось.

- Остынь стрелок! - Это Парх вмешался, в назревающий было скандал. - Игорь, если хочешь, я продам тебе 200 патронов, за 300 кредитов.

- Беру за 200, да и то, только по тому, что мы уже начали качаться, - ушлый тягач, хотел наварить на мне денег. - Торг?

- Торг.

- Знаешь, Кварц, этот поход уже влетел мне в копеечку, - как

можно нейтральнее сказал я, меняя магазин в скорпионе.

- Прости, я должен был понять, что ты раньше не играл в обычных звездах, - и хотя капитан извинялся, в его взгляде было больше неприязни и опаски, чем реальных извинений.

- Так, я готов. Продолжаем?

Игроки в разнобой кивнули, и мы продолжили путь. Теперь, когда нам попадались противники, я старался целиться точнее, и стрелять реже. Иногда дело доходило даже до рукопашной.

Дикие собаки, пускай и 30 уровней не были серьезными противниками для пяти игроков. Тем более девушка и правда лечила очень хорошо, а главное своевременно. Не было такого, чтобы она лечила игрока без повреждений. Свою лепту вносил и гранатомёт Парха. Автомат второго луча звучал часто, но наш урон по-прежнему имел незначительный перекос в мою пользу, и ему это явно не нравилось.

Несколько раз нам попадались сломанные роботы, поливающие свинцом во все стороны, а под самый конец встретилась стая крыс, из пятисот голов. Тут я уже не стал заморачиваться с этикой отряда, и зарядил, зажигательные боеприпасы. Впрочем, в тот момент даже докторша кидала гранаты. Так что, мне простили эту выходку. К тому же, лидером по урону стал Парх, со своим гранатомётом.

- Все народ, идем на выход, - устало сказал Кварц. Да и остальные в отряде, кроме меня, выглядели уставшими. И это после всего двух с половиной часов? Кажется, я переоценил их силы.

Но хуже всего было то, что и все остальные заметили разницу между мной и собой. И если тот же тягач отнесся к этому философски, то 235362_6 (такой ник был у второго луча), прямо-таки исходил ненавистью вперемешку с завистью.

Это был первый момент, когда я пожалел, что имею прокачанную эмпатию. Уже в городе, когда Кварц сдал задание, и мы все получили по сотне кредитов и +5 к отношениям с городскими жителями, он отвел меня в сторону, и сказал:

- Игорь, прости, но с нами качаться тебе бесполезно, - он развел руками, и виновато улыбнулся, - мы всего лишь "сборщики". Попробуй качаться с наемниками? Если хочешь, я замолвлю за тебя слово перед Волосом.

- Замолви, - ничего другого, кроме как согласиться, и попытаться уйти, сохранив лицо, не оставалось.

- Игорь, подожди, - Кварц даже схватил меня за плечо, когда я отвернулся, - иногда нам попадаются данжи, и там ты можешь пригодится.

- И?

- Я добавлю тебя в друзья? А если что, сразу напишу? - что ж, видимо я ошибался и ему, правда, неудобно передо мной.

- Ок.

Тут же подтвердив запрос на добавление в друзья, отправился в сторону гостиницы. Этот день принес мне больше расходов, и единственной пользой были +5 к отношениям с горожанами. Покопавшись немного во встроенной энциклопедии, вычитал, что с любой игрок с положительной репутацией, уже может получать задания в черте города.

То есть, теперь, можно выполнять социальные задания и копить очки "кармы" и отношений, пока не станут доступны кредитные задания, за которые предлагают достойную оплату.

Единственным минусом такого положения было практически полное отсутствие оплаты за первоначальные задания. А это означает, что из гостиницы мне придется съехать.

На тринадцатое утро, которое я провел в столице, мне наконец-то улыбнулась удача. Правда, это была не встреча с Максом, но для начала тоже не плохо. Оказалось, что Кварц и правда, замолвил за меня пару словечек, некому Волосу. Я только зашел на Площадь наемников, как меня окликнул один из игроков:

- Игорь, это ты с Кварцем на свалку ходил? - этот игрок был укутан в стелс костюм, причем шлем он не снимал, и лица разглядеть не удалось. Более того, даже сам костюм постоянно менял свой окрас.

- Я, а кто спрашивает? - наверное, это удивление сыграло злую шутку со мной. Игрок картинно осмотрелся по сторонам, но никого другого не нашел.

- Волос, хочет предложить тебе работенку, на 500 кредитов, плюс трофеи.

- Куда идти?

- За мной.

Стелсер вел меня к выходу из города, где нас поджидал классный восьмиколесный броневик, наполненный пятеркой игроков. Вместе со мной и стелсером нас стало семь.

Забравшись в броневик, я первым делом поздоровался, на что пара игроков кивнула, а остальные вообще сделали вид, что меня нет. Одним из кивнувших и был Волос.

- Так значит ты Игорь? - спросил меня игрок, сидящий за рулем броневика. Мне кроме его плеч и головы было мало что видно, но и из этого можно было сделать вывод о его небольшой комплекции.

- Да, это я, - в очередной раз, подтвердив свою подлинность, уселся на свободное кресло.

- Мне тебя посоветовал Кварц, сказал, что для его отряда ты слишком хорош, - на этой фразе прочие игроки едва заметно заулыбались. - Вот я и решил проверить, так ли это. Не подведешь?

- Не должен, а, что надо делать? - начиная немного нервничать, спросил я.

- А, пустяки, - беспечно сказал Волос, - кабанов валить, диких.

- Ну, диких, так диких, - вдаваться в подробности не хотелось. Если уж Кварц за два часа определил во мне новичка, то эти ребята могли додуматься до такого и раньше.

Ехали мы по неизвестному мне маршруту, так как в столицу я попал по другому пути. Но карта потихоньку заполнялась, а в моей голове созревал новый план.

Дело в том, что эти игроки все принадлежали к "Звездным Лордам", если верить их нашивкам на плечах. А не верить, смысла не было. И значит, сблизившись с ними, я мог выйти на Максима.

Поэтому в предстоящей охоте, мне необходимо было показать себя с самой лучшей стороны. Единственное, что меня напрягало, это трофейный пистолет О?кара, так и висящий в кобуре на моем боку.

Стараясь делать это не заметно, я снял кобуру и спрятал в вещевой мешок.

- Прибыли парни! - спустя пару минут раздался голос Волоса. - Третий и четвертый номера, вы на ветряк. Первый и второй - на крышу. Шестой и седьмой, из бойниц. Минутная готовность.

- Игорь, твоя бойница слева, - сказал мне игрок, оставшийся вместе со мной в кабине броневика.

Должен сказать, что услышав "третий", я, было, собрался покидать кабину, но вовремя остановился, заметив как два снайпера поднялись. Дальше я уже сидел, не двигаясь, пока мне не назначили мою бойницу.

- Смотри, чтобы они не опрокинули броневик. Будут бежать на тебя, стреляй по глазам и копытам, - громко и четко дал задание мне Волос. - Ах, да, лови задание.

Вам предложено задание: "Дикая Охота", класс задания: групповое

Описание: на кукурузные фермы стали нападать дикие кабаны. Вас просят спасти урожай.

После принятия задания, я привязался ремнем к поручню, и высунулся в бойницу. Хотя если честно, то это была самая натуральная дверь, и такая же имелась с другой стороны броневика. Именно из нее, мне и предстояло охотиться.

- Понеслась! - весело прокричал Волос.

Машина с ревом сорвалась с места, и, вздымая кучу пыли, понеслась прямо на кабанов. Их было очень много, а размеры некоторых достигали двух метров в холке. Пожалуй, без броневика на таких монстров было бы проблематично охотиться.

Первыми стали стрелять сидящие на крыше игроки, потом присоединились и снайперы. Последними, к потехе приступили я и шестой луч, тот самый стелсер. Сначала Волос рулил таким образом, чтобы мою сторону не атаковали, но со временем это стало уже не возможно и мне тоже пришлось пострелять.

Первого кабана я встретил очередью из пяти разрывных в морду, и как учили, очереди по копытам. Сработало, он упал как подкошенный.

- Справляешься? - раздался вдруг веселый голос Волоса.

- Вполне!

Удовлетворившись моим ответом, и тем, что в борта так и не врезалось ни одного кабана, капитан отряда стал агрить на себя сразу по нескольку стад кабанов.

По моим ощущениям земля, отведенная под кукурузу, была площадью в пару сотен гектар. По крайней мере, кругов накатали мы действительно много. Когда одна из рук уставала, я брал "скорпиона" в другую и продолжал стрелять. Иногда, украдкой, использовал телекинез, когда не было другой возможности. Но спустя шесть часов, кабаны наконец-то закончились. Я расстрелял чуть меньше половины своего боезапаса, но ничуть не сожалел об этом. Все мобы на поле были на десять а то и пятнадцать уровней больше меня, а их общее количество переваливало за пару тысяч, так что опыта получил немеряно. А закрыв задание, получу еще больше.

- Отлично, теперь нужно собрать лут, - слова Волоса все восприняли со стонами и проклятиями. Теперь придется ходить пешком от тела к телу, и собирать добычу.

Это заняло больше часа, так что в столицу мы вернулись затемно. Игроки, после того как посмотрели на меня в деле, стали относиться более дружелюбно. Хотя урон, нанесенный лично мной, и был самым низким, они явно меня зауважали.

- Не выходи из группы, и когда я сдам задание, ты получишь причитающийся тебе опыт и кредиты, - Волос протянул мне руку, прощаясь. - Завтра подходи на площадь, я найду тебе занятие.

- Хорошо, спасибо, - сердечно поблагодарив игрока, направился в сторону гостиницы. Благо, высадили нас возле кланового здания "лордов".

Поужинав, я поднялся к себе в комнату, и тут мне начислили кредиты и опыт за выполнение задания.

Задание "Дикая охота" выполнено.

Ваша награда: опыт 21000, кредиты 500.

Следом пришло сообщение на КПК:

"Это Волос. Шкуры продали клану, твоя доля 800 кредитов. Отдам завтра".

Но не это сообщение меня порадовало, а следующее:

Получен уровень!

Глава 12. Друг?

В этот раз утро выдалось пасмурным, хотя узнать об этом, мне было суждено только после выхода на улицу. Над столицей нависла нехилых размеров туча, решившая, что именно это место отлично подходит для полива. Дождь имел мало общего с водой: с неба падало нечто невообразимое, маслянисто-темное как нефть, и ядовитое как синильная кислота. Все это было лишь немного разбавлено влагой.

Сдуру высунувшись на улицу, тут же заскочил обратно, получив несколько кислотных ожогов, на голове и лице.

- Шлем бы одел, для начала, - со смешком, сказал вдруг кто-то сзади, мягким и приятным голосом.

Обернувшись, я увидел удивительной красоты девушку. Снежно-белые волосы, падали ровными прядями ей на плечи и, видимо, спину. Большие голубые глаза, прикрывала косая челка, не скрывая, но подчеркивая всю красоту и правильность черт лица. Ее лицо озаряла веселая улыбка.

- Он не подходит к моей броне, - сказал, и тут же пожалел. Вечно так, только попадается красивая девушка, сразу начинаю говорить глупости. Даже с Ксюшей нормально смог поговорить, только после полугода проведенного на базе.

- Ах-хах, а ты смешной, - судя по всему, она приняла это за шутку.

- Элиса, идем, скоро слизни появятся, - отвлек девушку, чей-то оклик.

Она, быстро обернувшись, кивнула, и моментально спрятала свое прелестное лицо за шлемом своей брони. Теперь, понять, что передо мной девушка, было не так-то просто. Ее очередные слова, отвлекли меня от размышлений:

- Вижу ты новенький. Если хочешь заработать немного опыта и репутации, то найди себе бойницу на чердаке и просто стреляй по слизям. И поспеши, там не так много мест, - последнее предложение она добавила, видя, что я по-прежнему стою на своем месте.

- Спасибо, - поблагодарил девушку, и тут же развернулся в сторону лестницы, ведущей на чердак. В последний момент, когда входная дверь уже начала скрипеть, обернувшись, окликнул девушку, - Элиса?

- Да? - она остановилась, переступив одной ногой через порог.

- А ты красивая, - и резко отвернулся, чуть ли не бегом поднимаясь по ступенькам.

Ответа девушки, даже если он был, мне услышать было не суждено. Громыхая, я спешил подняться под крышу, и занять место на чердаке. Мне повезло, пара окошек, еще были свободными. Всего их было шестнадцать, по четыре с каждой стороны.

Сам чердак мало чем отличался от других комнат, это были все те же контейнеры, разве что в этих никто не жил, тут было довольно грязно. В центре стоял какой-то агрегат. А еще тут было очень шумно, и дело не в машинерии, занимающей весь центр чердака, нет, шум был из-за капель дождя, разбивающихся о крышу. О шумоизоляции, тут если и слышали, то не предавали этому большого значения.

Игроков, кроме меня, было семеро, и большая часть из них были низкоуровневыми снайперами. Ну как низкоуровневыми, они были примерно как я, плюс-минус три уровня. Все кроме одного, этот игрок был сорокового уровня, и имел при себе устрашающего вида крупнокалиберную винтовку со снайперским прицелом.

Поднявшись на чердак, я по давней привычке поздоровался, хотя кажется, меня никто не услышал, и прошел к бойнице, как раз около этого игрока.

- Привет, - тихо поздоровался он. Что ж, видимо все-таки услышал. - Зря ты сюда подошел, да еще и с пистолетом.

- Почему? - странно, игрок говорил миролюбиво, хотя слова больше походили на угрозу.

- Я успею убить всех, еще до того как ты начнешь стрелять, - все-таки не угроза, - поэтому те игроки не стали занимать это направление.

Легким кивком, он указал на других желающих заработать кредитов, стрельбой по слизнякам.

- Ну, там свободных мест не осталось, - и это было правдой, пока я болтал, последние свободные бойницы остались только возле нас со снайпером. И вот их, никто занимать не спешил.

- Что ж, надеюсь, у тебя есть разрывные или зажигательные патроны? - голос игрока почти осязаемо сочился сарказмом, хотя какой-либо злости или ненависти в нем не чувствовалось. Опытный игрок, он просто потешался над новичком.

- Есть и те и те, чем посоветуешь бить? - делая вид, что не замечаю насмешки, спросил игрока. Просто чтобы поддержать разговор.

- Видел, что с неба капает? - вместо прямого ответа, задал свой вопрос игрок.

- Жгучая кислота и нефть, кажется, - неуверенно ответил ему, все-таки не специалист.

- И штука эта, весьма горючая, так что зажигательные патроны лучше, - уже без издевки сказал игрок. - Давай сделаем так, как только появится задание, ты стреляешь на максимально возможное для тебя расстояние, и если попадаешь, это будет твоей территорией. Все что дальше - моё.

- Спасибо, - только и смог ответить игроку. Он мог спокойно убивать всех слизней, но почему-то решил дать возможность пострелять и мне.

А спустя пару минут, мой кпк завибрировал, предлагая задание:

Внимание вам предложено задание: "Чистка"

Награда: 1 кредит за каждое убийство, репутация

Штраф за отказ/провал: нет

Описание: кислотные дожди заставляют разных чудовищ покидать канализацию. Во время таких дождей улицы столицы наполняются химслизнями - единственными тварями, которые не боятся кислоты. Более того, они растут от кислоты. Убивайте слизней, пока не закончится дождь, и получите награду!

Конечно, я принял задание, с благодарностью вспомнив девушку, посоветовавшую заранее подняться на чердак. Сейчас, около нас топталось еще около десятка игроков, которые чего-то ждали, но при этом к нам не пытались даже подойти.

- Кажется, ты отпугиваешь людей, - обратился я к игроку. Было как-то неудобно находиться рядом с игроком, даже вроде бы занимаясь одним делом, и при этом молчать.

- Они в курсе, что им здесь нечего ловить, - пожал плечами снайпер, и тут же выстрелил. В отличие от меня, он не по сторонам смотрел, а наблюдал за улицей через оптику своей винтовки. - Первый есть.

- А разве твои патроны не дороже обойдутся? - вопрос слетел с губ, раньше, чем я успел достать свое оружие.

- Я стреляю простыми бронебойными, слизням хватает, а стоят они немного. Начинай уже стрелять, - последнее было сказано недовольным тоном, и я решил отставить расспросы в сторону, временно.

Хорошенько прицелившись, сделал короткую очередь, по группе слизней, просочившихся через решетку для слива воды.

- Это максимальная дальность, - сказал я игроку, наблюдая за тем, как красочно горят мои противники. От одного из них даже стали разлетаться яркие искры, поджигая нефть в лужах. - Эм, а я пожар не устрою?

- Устроишь, да только снаружи нет ничего, чему может повредить огонь, - с тяжелым вздохом, словно устал рассказывать прописные истины, ответил игрок. Впрочем, может быть и правда

устал.

Больше я не разговаривал - слизней становилось все больше, порой они даже появлялись из самих луж. Шум дождя своеобразно совмещался со звуками выстрелов, создавая неповторимую гамму звуков. Разные калибры, разные боеприпасы, все это причудливо вплеталось в некую мелодию - приятную для любого, одержимого битвой.

В какой-то момент слизней стало так много, что они полезли на стены зданий, и если соседние здания очищать было достаточно просто, по крайней мере, видимую часть стен, то по стенам гостиницы бить было проблематично.

- Мелкий, гранаты есть? - перекрикивая шум битвы, спросил меня игрок.

- Меня Игорь зовут! И да, есть пара! - закашлявшись от порохового дыма, попавшего в горло, кое-как прокричал в ответ.

- Кинешь по моей команде, понял? - в перерывах между выстрелами, крикнул игрок.

- Давай.

Дым заволакивал глаза, мешал целиться, и пару раз я даже высовывался наружу, предпочитая получить пару неприятных ожогов, но зато вдохнуть относительно чистого воздуха. Ну и расстрелять обойму, а то и не одну, конечно же.

Краем глаза, я следил за тем, как идут дела у других игроков. Многие из них, уже имели изрядно просевшее здоровье, и порой кто-то уступал место новенькому. Теперь стало понятно, чего ждали другие игроки, не получившие мест у бойниц.

Я уже было собрался спросить снайпера, как другие игроки умудряются получить урон, но он меня опередил:

- Бросай!

Резко сунув "скорпиона" в кобуру, схватился за гранаты. Кидать шумовые или световые толку не было, а осколочных было мало, но, тем не менее, за окно полетели сразу две гранаты. Так как они были одними из самых дешевых, и время горения запала выставлять мог только мастер, то взрывы раздались лишь спустя 4,2 секунды.

Мой личный счетчик убийств, уже переваливший за пятый десяток, разом скакнул до восьмидесяти.

Это сколько же там должно быть слизней, что две гранаты разом убили почти тридцать врагов? Додумать эту мысль мне не позволили. Сзади вдруг кто-то дико закричал:

- Аа, они уже на чердаке, помогите! - истошно кричал какой-то игрок.

- Неумехи, - зло сплюнул на грязный пол, покрытый слоем гильз снайпер. - Игорь, прикрывай мою спину, чтобы слизни не

подобрались. Иначе мы отправимся на перерождение.

- Хорошо, - коротко кивнув, я обернулся как раз вовремя, чтобы увидеть как с игроков, попавших под атаку слизней, кусками опадает броня, а следом и кожа.

Дальнейшие слова, сорвавшиеся с губ, были предназначены в основном для меня самого. Я кричал и ругался так громко как мог, только ради того чтобы заглушить крики и стоны погибающих игроков.

Слизни ползли с противоположной от меня стороны, именно там игроки не справились с защитой. Когда на чердаке мобов стало больше игроков, последние дрогнули. Вслед за первым, решившим бросить поле боя, в люк стали прыгать те из игроков, кто еще был способен двигаться.

Оставшиеся пятеро, отступали к центру, прижимаясь спиной к агрегату. Последний из игроков, которому повезло запрыгнуть в люк, закрыл его за собой. Чем вызвал еще большее количество ругани в свой адрес.

Единственной стороной, откуда не нужно было ждать нападения, это спина. Снайпер пока держался, хотя звуки разрыва гранат звучали уже чаще выстрелов из винтовки.

- Парни, пробивайтесь к нам! - что было сил, прокричал я выжившим игрокам.

Часть из них свободно могли это сделать, но почему-то предпочли умереть. Ну, то есть умерли они не сразу, а спустя пятнадцать минут, но тем не менее.

- Странные они какие-то, - обращаясь к снайперу, уже тише, чем раньше сказал я. Тише потому что стреляли теперь только я и он.

- Думаешь? - напряженно спросил меня стрелок. Его маска не позволяла разглядеть лицо, но готов поспорить, что он улыбался.

- Ага. В общем, их тут не так много, справлюсь. Только спину прикрой,- неуверенно, но азартно сказал я, выстреливая сразу целую обойму разрывных патронов. Стрелять зажигательными снарядами, воюя на чердаке, мне показалось нецелесообразным.

Хмыканье было мне ответом, впрочем, зацикливаться на этом было некогда. Слизни, подобно танкам, мерно накатывали с двух сторон - вот уж когда пришлось порадоваться, работающему в центре агрегату. Кстати, до сих пор так и не придумал, для чего он нужен. Явно не подъемный механизм для лифта. Хотя не суть. Слизни, уже достаточно крупные, что бы их бояться, наползали справа и слева от меня.

До перезарядки обоймы все шло хорошо: каждый выстрел находил свою жертву, а то и нескольких. Но стоило закончиться патронам, как слизни преодолели ту незримую черту, с которой

смогли атаковать сами.

Теперь стало понятно, от чего страдали прочие игроки - слизняки плевались кислотой. Зеленые кляксы растекались по моему щиту, активированному давным-давно, но сработавшему только при непосредственной угрозе. В ждущем режиме, он расходовал достаточно скромное количество энергии, поэтому я его и не деактивировал, тем более что после прочтения "Чакр", всерьез решил заняться прокачкой своих ментальных каналов.

Шаг за шагом, но слизни меня теснили, пока спина не уперлась в другую спину.

- Справился? - в голосе снайпера уже не было веселья, а вот усталость чувствовалась прекрасно. - Жаль, чуть-чуть осталось до конца, небо уже светлеет.

- Погоди умирать, есть еще пара сюрпризов, - хмыкнув, я активировал "Бросок", и прыгнул в расчищенную точку.

Здесь, можно было активировать "Волну", не причинив вреда своему неожиданному союзнику. Резкое движение, и полы чердака залило кислотой и ошметками тел слизней, впрочем, это было практически одним и тем же.

- Сильно, - покачал шлемом снайпер. Кстати, теперь его винтовка висела за спиной, а стрелял он из двух автоматических пистолетов. Впрочем, даже так, противники с его стороны не могли подобраться к бойницам. - Псионик?

- Ага, - веселый голос, врезался в потолок, и неожиданно не был поглощен шумом дождя. - Слышал?

- Дождь кончился, нужно поднажать. Есть что-то массовое? - игрок кинул пару гранат в бойницу, и повернулся ко мне. - Стоит очистить чердак, от оставшихся тварей.

Кроме "Пресса" у меня не было других скилов с уроном по площади, но для слизней, лопающихся с одного удара, хватило и этого.

- Что теперь? - я во все глаза следил за снайпером, снова взявшимся за винтовку, и кого-то увлеченно добивающего на улице.

- Теперь отдыхай, хотя можешь пострелять еще по тем слизням, что пытаются спастись в канализации, - его слова перекрывались звуками выстрелов, но, тем не менее, были прекрасно слышны.

- Знаешь, пожалуй, отдохну. Я и так потратил практически все свои патроны, - вот уж не думал, что за две-три вылазки истрачу практически все свои запасы патронов. А казалось, что откопал настоящее сокровище - склад боеприпасов.

Легким пасом очистил от слизи пятачок чердака, и без сил рухнул на него. Правда тут же поднялся, и переместился поближе

к бойнице, той из которой начинал стрелять. Сидеть и пялиться на останки слизней и игроков неудачников было противно.

- Трофеи с трупов подобрал? - голос игрока отвлек меня от собственных мыслей.

- Неа.

- Правильно, они скоро явятся, - еще раз хмыкнув, игрок продолжил стрелять по одному ему видимым мишеням.

- Сколько ты убил? - смотря на собственный счетчик убийств, переваливший за три сотни, решил узнать, сколько настрелял он.

- Почти шесть сотен, - не без гордости ответил игрок. - А ты?

- Три с половиной сотни, - уже без намека на гордость сказал я.

- Для новичка результат отличный, - успокоил меня игрок. - Хотя для псионика мало.

Ну вот, только вроде бы похвалил, и тут же вернул на землю. Уже собравшись с силами, чтобы спросить, почему так, я перевел взгляд на парня, но он опередил меня.

- Почему "барьер" или "преграду" не использовал? - на меня внимательно смотрел игрок, сквозь затемненные стекла шлема.

- Таких навыков у меня нет, - развел руками в стороны, как бы извиняясь.

- Эх, поучиться бы тебе парень. Навыков нет, ха, смешно, - с этими словами игрок снял свой шлем, и протянул мне ладонь. - Черк.

- Игорь, - в свою очередь представился, пожимая протянутую ладонь. Туже от снайпера пришла заявка на добавление в друзья, отказываться не стал.

- Если будешь в Сером городе, заскочи в гильдию "Одиночек", скажи что от меня, - парень убрал винтовку за спину, и зачем-то высунулся из бойницы.

- А зачем? - с удивлением наблюдая за действия Черка, все же спросил, куда он меня позвал.

- А вот придешь, тогда и узнаешь. Все, мне пора. Бывай Игорь, - с этими словами игрок схватился руками за выступ и, подтянувшись, залез на крышу. Еще несколько секунд было слышно его шаги, а потом он перепрыгнул на другое здание.

Я устало поднялся, проверяя статус задания, которое еще почему-то не завершилось, дошел до люка. Открыв его, увидел часть умерших сегодня игроков. Они тут же рванули вверх, каждый к своим вещам, а кое-кто еще и чужие попытался прихватить.

Что удивительно, никто не сказал мне ни слова, хотя, признаться, я уже ожидал обвинений в воровстве. Эти игроки меня несказанно порадовали.

Спустившись в ресторан, я закал уже привычный кофе и принялся ждать закрытия задания.

*****

Задание "Чистка" - Выполнено!

Награда: 352 кредита, 20 очков репутации со всеми жителями столицы.

Это сообщение появилось, когда я уже лежал в постели, и развлекался чтением встроенной в наладонник энциклопедии. Особо интересного в ней ничего не было, но и общих сведений хватит на несколько бессонных ночей.

А следом пришло сообщение от Волоса:

" Игорь, тут один человек из клана заинтересовался тобой. Сказал, что ты его знаешь. Спустись в ресторан, он тебе ждет. Волос".

Сообщение было настолько неожиданным, что несколько минут я лежал в постели, в легком разочаровании - мое воображение уже нарисовало десятки битв, в одной из которых я спасал всю звезду, и просил встречи со старинным другом, как бы в награду. А тут такое дело.

Впрочем, уже через десять минут я спускался в ресторан, перепрыгивая через три ступени разом. Ворвавшись в зал, первым делом увидел, нет, не Макса, а ту девушку, которую утром встретил возле выхода на улицу.

Войдя, я невольно прервал чей-то рассказ, но парень, бросив на меня лишь мимолетный взгляд, продолжил:

- Этот мега слизень, был огроменным! - с азартом кричал он на весь зал, а игроки ему восторженно внимали. - Мы его всем составом валили около трех часов!

- И это при поддержки снайпера, - эти слова принадлежали Элисе, которая тоже не могла не заметить моего эффектного появления. Мне даже показалось, что они больше предназначались мне, чем кому-то еще.

- Да, кто-то действительно стрелял, но его урон был в разы меньше нашего! - горячо возразил парень, и сказал что-то еще, но уже более тихо.

Впрочем, я в этот момент уже заметил Макса, сидевшего в самом дальнем уголке зала, и не спеша отправился к нему. Сердце в груди билось как ненормальное. Этим человеком я дорожил больше всего - с середины войны мы были с ним дружны, делились последними крохами еды и всегда поддерживали друг друга.

Но вот и он, сидит за столом, в красивой броне, явно не магазинной, рядом со столом стоит автомат, небрежно прислоненный к стене, дулом вверх. А на столе полно еды и

сервиз на две персоны.

- Привет Игорек, - улыбнувшись, парень поднялся, и мы крепко обнялись. - Рад, что ты объявился! Присаживайся, угощайся!

- А я как рад, - слов, которые хотелось произнести, было так много, что они мешали друг другу, и я не мог решить, что сказать в первую очередь. - Как ты?

- Я хорошо, - Макс откинулся на спинку стула, хрустнувшего при этом. - В топовом клане, устроился через пару дней после появления в игре. Там много наших, в " Звездных Лордах", слышал о нас?

- Да как не слышать, слышал, конечно, - что-то мой друг не выглядел угнетенным или насильно загнанным под знамена "Лордов".

- Ну да, ты уже успел не плохо так прокачаться, для одиночки конечно, - парень критически осмотрел мою, уже слегка устаревшую экипировку. - Я как видишь немного старше, по уровням.

Мой двадцать первый уровень, смотрелся куда как скромнее его тридцать восьмого. Впрочем, его бравый вид, мне казался каким-то наигранным что ли. Та же Элиса, казалась воителем в большей степени, чем Макс.

- А какая, говоришь у тебя должность? - в свою очередь поинтересовался я.

- Управленец, нижнего звена, - гордо, словно говорил, о чем-то значительном сказал друг, впрочем, может, так оно и было.

- А остальные как? Скольких ты видел? - заострять тему на его рабочем месте, тем более зная, что друг ожидает восхищений и похвальбы, не хотелось.

- Да всех почти, кто в отсеках был. Тебя разве что не видел, и еще нескольких. Помнишь того парня, из 10 отдела, программиста? - дождавшись неуверенного кивка, Макс продолжил, - вот его еще ищут, плюс пару профессоров потеряли, ну и тебя, тоже искали до недавнего времени.

- А Ксюшу и охранников? - удивленно спросил я, не замечая смысла слов, произнесенных Максом.

- А они что? Ксюшу, я лично выкупил из борделя, она там провела больше недели. Охранники, продав тебя, скрываются где-то в пустошах, - видимо, что-то в моем лице переменилось. Максим даже оживился, с него слетела вся показная доброта, показывая живой интерес, и даже восторг. - Так ты не знал? Этот осел О?кар, уверял нас что ты в курсе.

Максим откинулся на спинку стула, и весело рассмеялся.

- Столько планов, три привлеченных аналитика, и все в

пустую, - он утирал слезы, выступившие на лице, - и все из-за одного идиота, упустившего такой нюанс.

Он все говорил и говорил, о том, как была благодарна Ксюша, за выкуп из сексуального рабства, и как он с ней развлекался, пока не наскучило. На каких основания меня сдали бывшие охранники объекта, и как группа наемников следила за ними, ожидая пока я приду и начну страшно мстить.

- А я им говорил, что ты не такой! Мухи, говорю, не обидит, - Максим все смеялся, не замечая, как исчезают эмоции с моего лица. - А они такие "Он профессионал, убил в дуэли О?кара, провел столько гениальных отвлекающих маневров". Глупцы, и что в итоге? Ты сам пришел ко мне! САМ!

Глядя на веселье друга, уже, кажется бывшего, я не мог понять только одного, о чем тут же и спросил:

- С ними понятно, но что получил ты, продав меня? - смех заглох, исчез, словно его и не было. Максим внимательно посмотрел мне в глаза, и медленно ответил, - когда наши тела станут пригодными для нормальной жизни, нас выпустят из игры.

- Это я и так знаю, - злость и обида распирали меня изнутри, но уйти, не узнав цены, я не мог. Но при этом и выслушивать всю историю, желания не было, - ближе к теме!

- Ого, голосок прорезался? Впрочем, ладно. Секрета в этом нет, - он флегматично пожал плечами и продолжил, - по правилам новых властелинов этой части галактики, кстати, ты уже догадался, что войну мы проиграли? Ага, вижу, догадался. Так вот, по их законам, планета принадлежит нам - всем, кто был на объекте номер 13. И управлять там будет человек, выполнивший главный квест.

На этой ноте Максим замолчал, явно давая время, чтобы я осознал все сказанное. Вот только о каком квесте он говорил? Память услужливо подсказала, что те брат с сестрой, которым я помог, как раз и выполняли подобное задание. Но почему тогда у меня не появилось этого задания?

Этот вопрос я и задал вслух, и тут же получил ответ, вместе с вибрацией наладонника.

- Просто нужно было об этом задуматься, - тоном покровителя, сообщил Максим. - Даже в голос говорить не обязательно, достаточно просто мыслей.

- Мои мысли, были заняты другими вещами: где я, и как выжить; и где мой лучший друг, - с затаенной горечью, последнюю фразу буквально выплюнул в лицо другу, злорадно наблюдая за тем, как сползает его довольная улыбка. - Друг, продавший меня. И за что?

- Они обещали дать мне титул "Наместника", и разрешение

управлять добычей минералов и драгметаллов на планете от их имени, - тихо, но уверенно, сказал парень. - А ты будешь рядом со мной, как все предыдущие годы! Мы будем дружить как раньше, но теперь не будет страха смерти! Как ты не понимаешь? Наша Империя пала, мы все мертвы!

Зря он произнес последнюю фразу, когда была упомянута тема дружбы, я еще держался, но затронув погибшую империю, он перешел черту. Резкий взмах кулака, и Максим летит на пол, забрызгивая алой кровью скатерть и пол.

КпК, протяжно завибрировал, сообщая о чем-то важном, наверное, но мне некогда было читать сообщения. Развернувшись на пятках, я рванул в сторону своей комнаты. Неожиданно, те игроки, которые отмечали свою победу над большим слизняком, и которым, как оказалось, помогал Черк, преградили мне дорогу.

- Стой парень! - тот самый рассказчик, которого я нечаянно прервал, выставил вперед куру, с поднятой ладонью.

- Крум, нет - вмешалась Элиса, - это не наши дела, пускай идет!

Но парень ее не послушал, он упрямо мотнул головой, и тут же отправился в полет - "Бросок", сработал идеально.

Больше никто не пытался меня преследовать. Покинув ресторан, я побежал вверх по лестнице, но не к комнате, а выше, туда, где был открытый люк на чердак. Вбежав по ступеням на самый верх, кинулся к той бойнице, через которую забрался на крышу снайпер. Встав на нижний проем, правой рукой нащупал край крыши, и со второй попытки, кое-как забрался на крышу.

Несколько секунд просто лежал на спине и отрывисто дышал. Обида, которую не удалось смыть крохами крови, пролившимися из разбитой губы Максима, требовала вымещения - любым способом, от слез и крика до убийств, желательно массовых. Попеременно хотелось то плакать, то рвать всех и вся, то смеяться.

Перевернувшись на живот, я свесился в низ, наблюдая, как Максим выбегает на улицу, к ожидающим там его игрокам. Он что-то кричал, раздавал команды и непрерывно махал руками, но даже моего слуха не хватало, чтобы расслышать его слова.

Поднимаясь, твердо решил сбежать из столицы. Чтобы я не хотел предпринять, здесь и сейчас ничего не удастся, а значит нужно бежать. Перепрыгивая с одной крыши на другую, поочерёдно активировал все свои возможности - еле заметно замерцал щит, в воздух взмыли три метательных ножа, а в левой руке появился верный "Скорпион". Была мысль достать и кольт, но тогда было бы неудобно прыгать по крышам, ведь иногда приходилось хвататься за карнизы или протянутые, тут и там,

стальные тросы.

Все это время, я думал над словами друга, уже, по всей видимости, бывшего.

С самого начала меня окружали предатели - сначала Ком с его командой, хотя мне до сих пор тяжело в это поверить, потом Ксюша, которую оказывается, не отбили у работорговцев, а выкупи из борделя. Впрочем, на ее месте, мало кто из людей поступил бы иначе, я так думаю. Да и Ком, кто я для него? Обычный лаборант. А рядом была его команда. Да, прав был Макс, я слишком мягок и добр, чтобы мстить.

Давя в себе слезы обиды, которые раз за разом подступали к горлу, я бежал по крышам, перепрыгивая через все препятствия, попадавшиеся на пути. Пару раз, чуть было не упал с крыши, неудачно поскользнувшись, но это как не странно, помогло мне собраться с мыслями - просто так бежать, это не выход. Нужен план, хотя бы на первое время - один, максимум два шага. А потом можно будет все продумать, главное чтобы оказался в безопасности.

Посмотрев на КПК, который как обычно, показывал мне карту и всех игроков в округе, спасибо покойному торговцу, за такой подарок, отметил там несколько точек: три из них были с заданиями, а четвертая показывала расположение базы "Одиночек". И если засекреченные базы с броней и оружием мне были пока не интересны, то логово мутантов, казалось вполне приемлемым выходом из ситуации - мутанты точно помогут мне скрыться.

Сверившись с картой, немного подкорректировал курс, и побежал уже не просто так, но задавшись вполне определенной целью - спастись.

Естественно, просто так убежать игроки "Лордов" и Максим в частности, не могли мне позволить. С того момента, как Макс с разбитым лицом упал на пол, еще не прошло и пятнадцати минут, когда в небе загорелись прожекторы - это кто-то поднял в воздух легкие воздушные катера - флаеры. Они несли в себе пилота и стрелка, настолько небольшими были эти кораблики, но их в небе оказалось целых три штуки. Плюс ко всему, сзади то и дело раздавались звуки ударов стальных ботов о крыши зданий. Меня явно преследовали. Глупо было ожидать, что только у меня будет сонар, определяющий нахождение игроков. Или не сонар, этим кажется, под водой когда-то давно искали толи рыбу, толи противников. Хотя в данный момент меня это слабо интересовало, просто мозг, как всегда старался абстрагироваться, чтобы адреналиновый всплеск не затмевал разум. Пока получалось не очень.

Еще раз, взглянув на карту, заметил на ней нечто новое - одна из точек, обозначающих игроков, была подписана! "Кварц", говорила надпись. Может быть это совпадение, но я в них уже не верю, быстро вызвав меню, удалил игрока из друзей, и, как и ожидалось, точка сразу же стала обыкновенной, то есть без подписи. Следом удалил Волоса, благо кроме него больше никто из звезды в друзья не набивался.

Впрочем, погоня от этого не отстала. Первый флаер поймал меня в луч фонаря, когда до промзоны, где среди смога и химических отходов, прятались мутанты, осталось еще коло 700 метров.

Замерев на месте, я пропустил луч дальше, и только потом побежал, предварительно выпустив небольшую очередь по технике. Но силовое поле, на миг возникшее под днищем флаера, не пропустило мои патроны.

А два отставших пилота, уже направили свои летающие катера в мою сторону, да и пешие игроки уже были рядом.

О щит стали разбиваться первые, пока еще редкие пули. Пригибаясь, и постоянно петляя, я старался как можно быстрее пересечь границу промышленной зоны - там было так много смога, что у меня появлялся реальный шанс сбежать.

Но перед этим нужно было еще прорваться через кордон - игроки не были дураками и вычислили, куда я спешу. Трое танков, полностью спрятанных за прочной броней, поднялись на крышу последнего здания, перед промзоной, но пока не пробовали стрелять - слишком далеко.

А вот стрелки на флаерах старались во всю - рядом то и дело что-то свистело, а крыши зданий покрывали целые плеяды дыр от пуль. Интересно, тот урон, что они уже нанесли, покроет моя поимка? Злорадно подумалось мне, а потом времени на посторонние мысли не осталось - я выскочил сразу на двух игроков.

Это были штурмовики в легкой броне, собственно, поэтому они меня и догнали. Первому я выпустил оставшиеся патроны в голову, а второго ударил ножами. Легкое мысленное напряжение, и три смертоносных снаряда разорвав броню, вонзились ему в тело.

Противник повержен

Противник повержен

Они не были ни высокого уровня, ни большого ума - догнать то догнали, но что делать дольше, явно не знали. Что же, еще пара виртуальных врагов на моем счету. Тем более что победа над ними принесла мне пару кредитов и патроны, бронебойные правда, но чувствую, что вскоре и таким буду рад.

Как только тело игрока растворилось, ножи снова взмыли в воздух, а я пробежал дальше. До танков, перекрывших путь отступления, оставалось всего метров триста, когда в моей голове, наполненной адреналином, возник план.

Дождавшись, когда один из флаеров снова пролетел надо мною, активировал "Пресс", вынуждая того немного снизить высоту, и попытался захватить его с помощью телекинеза. Тут же упали ножи, звонко ударяясь о крышу. Но флаер удержать не удалось, все же он весил больше, чем я пока мог удержать. Тогда пришлось пойти другим путем.

В очередной раз, когда пилот решил заложить крутой вираж, я схватил его "Удушением". И пускай, оставаясь на одном месте, вынужденно стал мишенью, но зато добился своего - машина, лишившись управления, пошла на снижение. Когда же мой щит уже был готов рассыпаться от полученного урона, я отпустил пилота.

Игрок попытался выправить падение, но сделал только хуже - в лучшем случае, был расчет на одного сбитого с крыши танка. Но парень, стараясь спасти машину, снес всех трех!

- Страйк! - мой крик сопровождался вибрацией наладонника и звуками выстрелов. Некоторые пули рикошетили, а после других оставались заметные шлейфы. Так же часть игроков пользовались скилами, что так же доставляло большие неудобства.

Но вся стрельба тут же прекратилась, стоило мне пересечь зону смога - тут все звуки застревали и гасли, практически не распространяясь.

Видеть в этой тьме, порожденной технологией, что-то кроме собственных рук, тут же покрывшихся черными пятнами - масло, было основной составляющей этой отравы, было невозможно. Тут же сработало предупреждение компьютера, о попадании в зону повышенной радиации. Правда мое многострадальное тело, на это радостно отозвалось, чуть ли не истомой сквозь тело пошла радиация. Что же, надеюсь, мои преследователи запаслись средствами защиты.

Просевший уровень здоровья стал медленно расти. И когда только успел столько потерять? Двигаясь, скорее на ощупь, полностью полагался на интуицию - навык продвинутой эмпатии, позволял почувствовать ловушки, и загодя обходить их.

То тут, то там из темноты выскакивали роботы - здесь работали в основном только они, и куда-то целеустремленно мчались. Им было не до разборок мягкотелых игроков.

Наконец, когда уровень моего здоровья достиг желтой зоны, можно было нормально вздохнуть и чуть-чуть расслабиться.

Прыгая со здания, я потерял слишком много. И без того пошатнувшееся здоровье, скакнуло в красный сектор. И часть засад, игроками они были созданы, или бандитами-нпс, не суть важно, я проходил с замершим сердцем, и не дыша.

Но вот уже и мой путь подошел к концу - в одном из зданий, каменных, что удивительно, была пробита стена, а рядом кто-то маркером коряво написал:

"Там запертая дверь и две турели. Пройти нельзя!!!!"

Но именно туда мне и требовалось, если верить маркеру, оставленному мутантами, а сзади уже практически подпирали игроки, принадлежавшие "лордам". Им в отличие от меня, приходилось идти широкой цепью, и как итог, кто-то постоянно попадал в засады.

Но долго так продолжаться не могло. Пару раз, вдохнув и выдохнув, выровнял дыхание, и резко как в омут, нырнул в проем. Турелей, собственно как и двери, сразу за стеной не оказалось. Там был небольшой коридор, не заполненный смогом, что примечательно. А вот за поворотом была и дверь и турели.

Над большой и, судя по всему, прочной дверью горела красная лампочка, сигнализируя о том, что проход закрыт. С легким шумом новеньких сервомоторов две турели, висящие под потолком, свелись точно на меня.

А металлический голос, раздавшийся откуда-то сверху, оповестил:

Система защиты активирована.

Идет аутентификация.

Статус: незакончено

Секунды шли одна за другой, все ускоряясь, а я стоял на месте, боясь пошевелиться. Интуиция просто кричала, что стоит дернуться, и мои внутренности разметает по комнате, и возможно даже коридору. Но вот спустя минут, тот же голос сообщил:

Проверка выполнена

Статус: допуск закрыт

Металлический голос вынес свой страшный вердикт, подводя черту под всем, чего мне удалось добиться за сегодня. Еще до конца не веря в случившееся, я зажмурился, отчетливо слыша звуки сервоприводов и сухие щелчки - видимо, патроны подавались не сразу, или часть уже была израсходована.

Глава 13. Мутанты.

- Парень, - неожиданно, вместо уже представленных мной пулеметных очередей, от двери раздался чей-то голос, - долго стоять собираешься? Ты, часом не слепой?

Открыв глаза, я увидел как из-за приоткрытой двери, чьи створки не до конца были разведены, на меня смотрит какой-то человек в странной броне, и призывно машет рукой:

- Шевелись, давай. Люди скоро будут здесь! - его движения были слишком быстрыми, настолько, что мои глаза не всегда улавливали их.

На экране КПК точки, обозначавшие игроков, все ближе подбирались к моему укрытию, поэтому, более не медля, я рванул вперед - к нпс, открывшему мне дверь. Миновав дверь, остановился, и, задержав дыхание, наблюдал за тем, как человек, или вернее будет сказать мутант, запирает дверь.

- Автоматика при таких задачах пасует, - кряхтя, пояснил нпс, вручную крутя колесо, - может только запирать и отпирать дверь, но делает это только полностью.

Наконец, створки дверей с негромким хлопком соприкоснулись, и только тогда, в дело вступила автоматика. Закрутились сервоприводы, заперев замки, а зеленая лампочка над дверью, сменила свой цвет.

Через несколько минут, за дверью раздались крики, и приглушенные слоем стали выстрелы турелей.

Мое здоровье перешло в светло-зелёный сектор, когда, наконец, выстрелы умолкли.

- Готово, - мутант все это время стоял у двери, приложив к ней ухо, - теперь я выжду еще час, а потом заберу их вещи и еду. А ты иди, там дольше по коридору, тебя ждут.

Оставив этого странного персонажа, развернулся в противоположную сторону и не спеша, побрел по коридору. Тело и разум просили об отдыхе, радуясь, что безумная гонка по крышам ночной столицы закончилась в мою пользу.

Устало переставляя натруженные ноги, я пытался рассмотреть на стенах коридора что-то интересное, но кроме стали и непонятного значения кабелей, ничего не было. Пройдя около сотни метров, встретил обещанного встречающего. Как ни забавно, встречала меня та самая девушка, попробовавшая мою кровь на вкус.

- Привет, как добрался? - жизнерадостный голос и цивильный вид, не позволяли больше воспринимать ее как бродяжку, да и нуждающейся она не выглядела. Сравнив с своим костюмом,

пришел к выводу, что в большей мере похож на бродягу и оборванца: броня, из которой уже давно вырос, вся в подпалинах и дырах, шлем вообще неизвестно где потерялся, только "Скорпион" и кольт были более-менее целыми на вид, но и им требовался ремонт.

- С ветерком, - все же не забывая о приличиях, через смущение, ответил девушке.

- Это хорошо, что ты пришел. Идем.

Девушка развернулась, и весьма уверенно зашагала по коридору. Делать было нечего, пришлось следовать за ней. Наш путь занял чуть более получаса, и за это короткое время, болтушка успела мне надоесть.

Сначала она расспрашивала меня о том, как мне удалось стать мутантом, потом о жизни в пустоши и немногочисленных сражениях, за тем, пришла очередь обсуждения пси способностей. Тут, я постарался быть внимательным, но она не рассказала ничего нового или интересного. Единственное что примиряло меня с ее нескончаемыми вопросами, кроме невозможности что-либо поделать, это рассказы об устройстве того места, где мне сейчас посчастливилось скрываться.

- Это засекреченная военная база, - важно сказала девушка, махнув рукой куда-то вниз и вбок одновременно. - Тут проводили опыты. Над людьми.

Большего, резко помрачневшая девушка, рассказывать не захотела, тут же задав мне очередной вопрос. Ее звали Лия Болл, но прозвище Болтунья, шло ей куда больше.

Когда нескончаемый, казалось, коридор закончился, мы оказались в большом помещении с десятком дверей, где мне удалось облегченно вздохнуть. Лия, попросив ее подождать, куда-то умчалась.

Я же, желая отдохнуть, уселся в первое попавшееся кресло, и устало вытянул ноги вперед. Первым делом хотелось, просмотреть сообщения пришедшие, в большом количестве мне на КПК, но это требовало усилий, на которые я был не способен. Поэтому, все время, до возвращения девушки, просто просидел в кресле, блаженствуя.

А спустя двадцать минут девушка вернулась, в сопровождении какого-то мутанта. Вертикальные зрачки, его фиолетовых с золотым глаз, явно намекали на некоторые изменения в организме.

- Добро пожаловать, я Энтони Рассл, рад приветствовать тебя, на моей базе - мутант ласково улыбнулся, и сделал легкий поклон.

Вместе с этим, кпк в очередной раз завибрировал, явно

сообщая о чем-то важном. С трудом покинув столь уютное кресло, протянул руку мутанту:

- Игорь, и я тоже безмерно рад, - рукопожатие вышло крепким, но без агрессии.

- Что ж, Игорь, теперь ты в полной безопасности, и позволю себе сказать, дома, - спорить со столь радушным стариком, а при ближайшем рассмотрении Энтони, оказался совсем немолодым, совершенно не хотелось. - Лия проводит тебя до твоей новой комнаты, где ты можешь отдохнуть. А поговорим утром, когда ты выспишься.

- За мной гнались люди, - наученный горьким опытом, решил сразу предупредить мутантов, о нависшей над ними опасности.

- Не беспокойся, желай они пройти за нашу дверь, уже давно бы так и сделали, - с грустной улыбкой, Энтони развернулся ко мне спиной, показывая, что разговор окончен.

- Идем, Игорь, - девушка схватила меня за руку, и повела к одной из дверей, чья сенсорная панель горела зеленым. Приложив к ней руку, Лия заставила дверь открыться.

За ней оказался еще один коридор, к счастью короткий. Практически сразу, по обеим сторонам появились другие двери, большей частью запертые.

Девушка подвела меня к одной из десятка открытых настежь дверей, и сказала:

- Они однотипные, так что бери любую. Сладких снов, - сказав это, она покинула меня.

Зайдя внутрь, первым делом запер за собой дверь. Это жилье явно было лучше номером в гостиницах - имелась небольшая, но, тем не менее, хорошая кровать, рядом стоял шкафчик, на кодовом замке и ящик для оружия - он так и назывался. Так же имелась дверь, ведущая в санузел. Скинув комбез на пол, я побрел в душ, желая как можно скорее смыть с себя всю накопившуюся грязь.

Когда, через небольшой промежуток времени, оставляя мокрые отпечатки на металлическом полу, я добрался до кровати, разбираться с ворохом сообщений и проблем, мне совершенно не хотелось. Сон пришел сразу, как только голова коснулась подушки.

*****

- Мой повелитель, мне очень жаль, - виноватое лицо игрока выражало скорбь, а бегающие глаза - страх. - Мутанту удалось сбежать.

Младший аналитик, главный в тройке, и ответственный за поиски и поимку Игоря, связался с лордом по КПК. Не иначе, как побоялся, приносить дурные вести лично. Жалкий трус. Жаль, что дело свое знает достаточно хорошо, и заменить его некем.

- У нас была ложная информация, - а вот это уже более интересно. Это кто же посмел лгать? - Мутант не знал, что его предали, и потому не стал мстить. Это привело к череде фатальных ошибок.

Не слушая больше сбивчивый доклад-объяснение аналитика, мужчина прервал сеанс связи.

Этот Игорь, полон сюрпризов - мутант, псионик, да и к тому же, явно умеет работать с информацией. Вот кого бы посадить на место младшего аналитика.

Еще немного посидев в кресле, глава клана "Звездные Лорды" в сотый раз за день потянулся к КПК. Нужно было сделать еще несколько звонков.

- Мой лорд? - на экране высветилось разбитое лицо Максима. Удар у Игоря вышел хорошим, отметил про себя мужчина.

- Куда он делся? - спокойно спросил игрок у своего собеседника. Если в первый раз, когда игрок под именем Игорь сумел спутать планы "Лордам", он сорвался, то больше такого не повториться.

- Скрылся в промышленной зоне, в смоге и радиации, - Максим выглядел виноватым, хотя он, наверное, единственный, кто принес хоть какую-то пользу клану в плане поимки Игоря, да и своих соплеменников. Остальные оказались менее полезны. - Его ищут, но пока нет никаких известий.

- Распорядись о прекращении поисков, - приказ вышел чуть более резким, чем планировалось, но это не страшно.

- Да мой лорд, - Максим поклонился своему КПК и прервал связь.

Что ж, рано или поздно любой мутант находит эту базу. Теперь, главное не позволить ему, как и всем кто был до этого, выполнить главные квест этой игры.

- Пожалуй, стоит выйти на связь с О?каром, и дать ему возможность исправить свою ошибку.

*****

Сон пропал внезапно, еще секунду назад объятия морфея ласкали разум, а теперь, резко подскочив, я сижу на кровати и бездумно смотрю на противоположную стену.

Несколько долгих мгновений, и сон полностью отступил, оставляя место игровой реальности. Встав с кровати, сделал нечто слабо напоминающее разминку, после чего убрал свои вещи в шкаф, найдя там себе повседневную одежду.

Рубашка рабочего
Защита 2
Брюки рабочего
Защита 1

Легкие ботинки

Защита 1

Но за то вещи были чистыми и целыми, что собственно и было мне нужно. С некоторой боязнью и одновременно предвкушением, потянулся к КПК, желая прочитать все сообщения, которые до этого проигнорировал.

Получено задание: Король Горы

Описание: проект орбита направлен на вашу социализацию в обществе, выполнив это задание, вы сможете покинуть капсулу (при условии, что ваше тело будет уже функционировать) и стать полноправным членом общества. Есть два варианта:

А) Победите в дуэли своего кровного врага, и получите награду.

В) Примите под свою руку более 100000 разумных, объедините их ради общей цели.

Награда:

а) Получение статуса "Свободный житель"

в) Получение статуса "Князь"

Отказаться невозможно.

Вот так задание, таких длинных описаний, а главное запутанных, мне еще не попадалось. Решив, что разберусь с этим позже, продолжил изучение логов.

Вы напали на мирного человека при свидетелях: дождитесь законников или шерифа.

Внимание: за первое нападение положен штраф - 50 кредитов.

Понятно, это я приложил Макса, кстати, неплохо вышло. Накатившие воспоминания, тут же высвободили откуда-то из глубин души неконтролируемую ярость. Захотелось срочно кого-нибудь убить. Сделав пару вдохов-выдохов, чуть-чуть успокоился, и продолжил чтение.

Вы повторно напали на мирного человека при свидетелях: дождитесь законников или шерифа.

Внимание: размер штрафа увеличен до 100 кредитов.

Игрок Крум добавил вас в черный список

Это видимо тот парень, которого я приложил об стену. Собственно, мне без разницы, добавил, так добавил.

Потом шли сообщения про полученный и заблокированный урон, затем шли строчки с опытом и кредитами. И только в конце довольно длинного списка, сообщение о выполненном задании:

Выполнено задание: Мутанты (классовое, цепочка заданий)

Награда: +20 репутации мутантов, следующее задание

Как-то не густо, мне казалось, что сообщений было больше. Еще немного посидев на кровати, я поднялся с твердым намерением изучить эту базу повнимательнее. Логика и здравый смысл, подсказывали, что здесь я смогу найти все, что мне нужно - станки и ремонтников, учителей и торговцев. По идее, такая база должна быть практически автономной.

Такие мысли приподняли мне настроение. Все-таки "Скорпион" и броня получили много повреждений, за время моей вечерней пробежки и их стоит починить, если конечно, я не хочу потерять столь ценные на данном этапе вещи.

Подойдя к двери, прикоснулся ладонью к сенсорной панели отпирая замок и вышел в коридор.

Здесь было достаточно света, чтобы мои глаза с легкостью рассмотрели все нюансы - стены, хоть и металлические, но выглядят ремонтированными. Полы и потолок имеют странного вида подпалины, словно кто-то стрелял здесь чем-то очень горячим. В углу, это стало видно, когда дошел до двери, было нечто напоминающее старую кровь, или это могло быть ржавчиной, проверять не хотелось.

Выйдя из жилых отсеков, попал в зал, где меня впервые встретил профессор, или кем он там является. Зал в данный момент пустовал. Бегло осмотрев помещение, и не заметив ничего интересного, поглядел на наладонник ожидая найти на нем профессора.

Карта не доступна

Забавная надпись, увиденная мною впервые, а так же экран в серых мурашках - электронная рябь покрывала дисплей. Испугавшись, что потерял такой ценный предмет, лихорадочно пролистал прочие вкладки, и быстро успокоился. К счастью КПК был цел, просто карту объекта посмотреть было нельзя.

- Пойдем более сложным путем, - с этими словами я направился к единственно двери, помимо той, откуда я вышел, над которой горела зеленая лампочка.

За ней оказался точно такой же коридор, только захламленный. Аккуратно переступая через ящики и коробки, старался так же не наступать и на провода, оголенные, они иногда искрили, чем и вызывали у меня опасения. Шел медленно, пока, наконец, не добрался до одной из дверей. Эта была не то, что не запертой, у нее даже сворок не имелось.

Я уже собирался заглянуть туда, как огромная рука высунулась из проема, и схватив меня за руку, затащила внутрь.

- Чего крадешься? - огромный мутант, облаченный в обноски когда-то белого халата, посмотрел на меня с улыбкой, - здесь у тебя врагов нет.

- Провода, - этот громила вызвал у меня непонятное смущение, заставив сконфуженно пожать плечами, - да и ящики всякие.

- Там хлам один, все выкинуть некому, - здоровяк махнул огромной волосатой рукой, больше смахивающей на лапу. - Я Мхарс, биоинженер этой базы.

- Игорь, - и подумав, добавил, - мутант.

- Знаю что мутант, - странным образом его улыбка стала еще мягче, и напряжение, охватившее мое тело, наконец, иссякло. - Многое умеешь?

- Не очень, все помогающее выжить и не измениться слишком сильно, а еще я псионик, но пока слабый, - в моей памяти были еще свежи слова Черка, так что решил не хвастаться.

- Это неудивительно, ведь ты изучал это самостоятельно, - пронзительный взгляд черных глаз, вызвал небольшую дрожь. - Теперь будет легче, мы знаем, как раскрыть потенциал любого разумного, будь он кем угодно.

Мхарс еще немного посмотрел на меня, забавно склонив голову к левому плечу, а потом сказал, что ему нужно работать, и, развернувшись, ушел вглубь комнаты.

Я еще немного постоял, наблюдая за тем, как его огромное тело ловко двигается, огибая стеллажи и непонятного предназначения штуки. Идти за ним, не имея приглашения, побоялся, так что еще немного постоял и покинул комнату.

Дойдя до конца коридора, выяснил, что остальные двери заперты, кроме одной. Зайдя внутрь, нашел мусороперерабатывающий контейнер - классная штука, существующая и в реальности. Здоровый металлический прямоугольник, в который можно загрузить любой мусор, а потом получить вторичку - продукты переработки. Обычно их заново использовали в производстве чего-либо.

Когда началась война, нам приходилось каждый клочок ткани помещать в такие контейнеры, чтобы ничего не потерять. Да, тяжелые были времена, хорошо, что закончились.

Рядом был стеллаж, наполненный уже переработанными ресурсами - стояло много ящиков, и в каждом было что-то: пластик, металлы, бумага, микросхемы, и многое другое.

Делать тут было больше нечего, и я покинул последнюю доступную комнату, собираясь дождаться профессора в общем зале. Но чем дальше продвигался по коридору, тем сильнее было ощущение совершения ошибки. И только споткнувшись об кусок металлического протеза ноги, я задумался.

- Коридор с хламом и комната с переработкой, - рассмеявшись, развернулся и пошел обратно.

Первые предметы брал руками и носил по одному к утилизатору - так определил устройство кпк. Но вовремя вспомнил, что владею телекинезом.

Когда биоинженер выглянул из своей каморки, я уже очистил более двух третей коридора.

- Это необязательно было, - с явным одобрением сказал Мхарс. - Зайди ко мне как закончишь.

- Хорошо.

Итак, приятно осознавать, что был прав. Не все задания в игре были явными, хотя возможно его стоило как-то активировать. Не знаю, тем не менее, когда последний кусок пластика упал внутрь утилизатора, я двинулся в сторону лаборатории.

- Заходи, садись в кресло - инженер, буквально протащил меня вглубь комнаты и усадил в кресло. - Пока есть время, давай посмотрим на твой потенциал. Согласен?

- Да, - обследование, так обследование. Может и правда, откроется что-то стоящее.

- Просто расслабься и сиди смирно, - с этими словами мутант склонился над своим компьютером, казавшимся рядом с ним игрушечным.

Проверка на наличие не активированных связей

Тут же оповестил меня КПК, а следом посыпались сообщения.

Найдена неактивная цепь (возможна активация)

Найдена неактивная цепь (невозможно активировать - не выполнены условия)

Найдена неактивная цепь (невозможно активировать - не выполнены условия)

- Вот и все, можешь вставать, - мутант отвлек меня от раздумий. - У тебя большой потенциал, почти как у меня.

Его смех разнесся по комнате, и кажется, даже по коридору. Он помог мне подняться, после чего сказал:

- Активировать цепи связей, без разрешения Энтони я не могу, - его ответ опередил мой вопрос, но удивляться было нечему.

- Надеюсь, мне позволят это сделать, - задумчиво сказал я, и покинул лабораторию, не забыв впрочем, поблагодарить мутанта и попрощаться.

Дорога до общего зала теперь была расчищена, и если бы не оголенные провода, то была бы даже приятной. Стараясь не получить разряд тока, я выбрался в зал, и уселся в кресло, собираясь ждать профессора столько, сколько понадобится.

Мутант появился в обществе тех ребят, которые пытались обокрасть меня в подворотне. И если девушка проявляла толику

симпатии, то остальные вели себя более агрессивно. Впрочем, меня интересовал только Энтони Рассл.

- О, вижу, вы уже освоились Игорь, - доктор был безупречно вежлив.

- Да, и мне хотелось бы с вами поговорить, - накопилось тысяча вопросов, которые требовали разъяснения, и надежда была в первую очередь на доктора.

- Боюсь сейчас не самое лучшее время, - Энтони развел руками, - на третий и четвертый ярусы напали крысы и сейчас мы вынуждены идти туда, чтобы очистить помещения.

- В таком случае, я с вами, - кажется, мне еще не скоро доведется поболтать откровенно с местными мутантами.

- Отлично, Скал, - Рассл обратился к тому самому мутанту, что нанес мне удар в спину. - Будь добр, дай нашему новичку задание и оружие.

- Оружие у меня есть, - не хотелось тратить патроны, но переучиваться на какое-либо новое оружие, совершенно не хотелось. - Дайте минутку, сбегать в комнату.

- Я подожду, - тут же согласилась Лия, на что Скал лишь кивнул.

Добравшись до комнаты, быстро облачился в свой потрепанный комбинезон и вооружился. Признаться, со скорпионом на боку и тесаком за спиной, тут же почувствовал себя куда увереннее.

Лия ждала меня у открытой двери, ранее недоступной и нервно похлопывала пистолетом по ноге.

- Скорее, там уже начался бой! - ее слова еще висели в воздухе, а девушка уже стремглав неслась куда-то вдаль коридора.

Догнать ее в этом коридоре было непросто, во-первых потому что он не был прямым, как все предыдущие, а, во-вторых, потому что она очень быстро бегает. Впрочем, через две с половиной минуты интенсивного бега, я услышал сначала ее вскрик и звуки выстрелов, а завернув за угол, увидел и первых врагов.

Мутировавшая крыса 18 лвл

Жизнь 3000

Описание: питомцы, забытые в старых лабораториях были вынуждены питаться, чем попало, в том числе и радиоактивными отходами. В итоге, после долгих лет на поверхности планеты стали появляться мутировавшие животные - невероятно сильные и опасные.

Хуже всего было количество крыс, только в этом коридоре, куда свернула мутантка, их было более десятка. Огромные, размером с багги, они оставляли длинные царапины на

металлических стенах. Их бока, местами облезлые, были покрыты неприятной даже на вид слизью, а длинные и гибкие хвосты, использовались как оружие.

За те секунды, что Лия выиграла, побежав вперед, три крысы, ничуть не меньше других, успели на треть просадить ее здоровье.

- За спину, живо! - приказ сформировался моментально, еще до того как я решил, чем собственно буду атаковать противников. Весь мой игровой опыт кричал, что нужна атака по площади, или укрытие. Но до подходящего навыка было необходимо набрать еще 10 очков, а это целых два уровня, не говоря уже о том, что в коридоре не было укрытия.

Первым делом, выпустил в крыс всю обойму "Скорпиона", активировав и "Рой", тем самым избавившись от четырех противников - даже критический урон по глазам и головам, с учетом разрывных патронов был недостаточен, чтобы одной пулей убить одну крысу.

К тому же "Рой" действовал только на 15 патронов, а остальные летели хотя и в цель, но не так удачно. Писк крыс, на мгновение заглушил все остальные звуки, напрочь вытеснив из головы все мысли.

- Я помогу, - раздалось вдруг в голове, а следом писк стал тише, и завибрировал кпк.

Негативный эффект: "Воля Стаи" подавлен

Получены положительные эффекты:

Сосредоточение - ваши выстрелы теперь точнее на 5%, время действия 10 минут

Сила воли - болевой порог повышен на 10 единиц, время действия 7 минут

Ярость - злость дает вам силы не замечать урон, 4 единицы каждой атаки игнорируются. Время действия 20 минут

Заметив, краем глаза, произошедшие перемены, я с новыми силами ринулся в бой. Сначала "Волна", чтобы отбросить уже подобравшихся вплотную крыс, затем "Пресс" - нанести урон и замедлить. Быстро перезарядив обойму, продолжил расстрел крыс, из-за плеча мне помогала девушка, довольно ловко управлявшаяся со своим пистолетом.

Когда все крысы были повержены, Лия даже не став слушать меня, когда я предложил ее подлечить, рванула дальше по коридору.

- Стой! Я первым пойду, - все-таки из нас двоих роль танка подойдет не куда больше.

И уже за следующим поворотом, я порадовался тому, что иду первым, девушку тут бы просто разорвали. Разом три крысы

кинулись на меня, активно вгрызаясь в щит, пока их спины в клочья разрывали, пои патроны.

С этой группой справились еще быстрее, чем с предыдущей. А потом мой чуткий слух стал улавливать звуки выстрелов, доносящиеся откуда-то спереди.

Идя на звуки битвы, мы выскочили в прямоугольное помещение, заставленное ящиками, коробками и маленькими контейнерами. И все это место просто кишело крысами, но других мутантов, кроме меня и Лии, тут не было.

Стоило мне войти, как практически все противники повернули ко мне свои мерзкие, истекающие слизью, облезлые морды. Малодушно подавшись назад, я спиной врезался в девушку:

- Нам нужно вперед, - упрямо сказала она, не позволяя скрыться в коридоре.

Делать было нечего, пришлось принимать бой в столь невыгодных условиях. Запрыгнув на ящик по массивнее, и затянув туда же Лию, принялся стрелять в спины и головы кишащих под ногами крыс.

Когда какая-нибудь из них прыгала в нашу сторону, с пола ли, или других ящиков, пробовал сбить ее "Броском", но иногда это не удавалось, и тогда урон приходился на мой щит, который все больше терял в прочности.

Так как крысы нападали с четырех сторон, а отбивать получалось одну-две атаки, то щит очень быстро истощился и пропал.

А следом заклинил "Скорпион". Щелк-щелк, раздавалось в ответ на мои попытки вести огонь.

Времени, чтобы посмотреть на ствол и узнать что случилось - патрон заклинило или, может быть, прочность просела до нуля, не было. Пришлось хвататься за тесак и принимать рукопашный бой.

Все это время ножи, управляемые уже даже не силой мысли, а лишь желанием нанести урон, без устали пускали кровь грызунам, вспарывая их бока, режа морды и протыкая органы. Но этого было мало.

"Бросок" пришлось активировать ради особо вредной вражины, успевшей укусить меня за ногу, прокусив при этом комбинезон.

Получен урон 126 ед.

Негативный эффект: кровотечение

Негативный эффект: отравление трупным ядом

Кпк засветился красным светом, а мои жизни стали потихоньку уменьшаться.

- Я помогу, - прокричала Лия, тут же снимая отравление.

Тесак наносил меньше урона чем "Скорпион", но зато он не заклинивал и не просил пополнить магазин. После сильной вспышки боли, от укуса крысы, я потерял контроль над ножами, и теперь в мобов летел всякий хлам - ящики и контейнеры, которые тоже неплохо себя показывали. Удачным броском можно было снести три или даже четыре крысы, тем самым выигрывая секунду или полторы на небольшую передышку.

Лия все это время стояла на контейнере, откуда меня снесло очередной крысой, а я бегал вокруг него, рубя лапы крысам.

" И почему раньше не догадался убрать все ящики вокруг своего?", пришла вдруг в голову умная мысль. Впрочем, большинство крыс, и так спокойно допрыгивало до девушки, так что это особой роли не играло. А вот то, что в списке агрессии я был на первом месте, избавляло Лию от посягательств.

Спустя двадцать три минуты, практически без жизней, со сломанным "Скорпионом" и порванным комбезом, я без сил упал на залитый моей и крысиной кровью пол.

- Нужно немного отдохнуть, - хотя бы пару минут, мне требовалось, чтобы накопить энергии и поднять просевшие очки хп.

- Нет времени, идем, - ее было не остановить.

Спрыгнув с контейнера, она легонько провела по моему плечу рукой и двинулась дальше.

Положительный эффект: Регенерация

Описание: Жизнь и энергия восстанавливаются на 30% быстрее вне боя, и на 15% во время сражения. Длительность 5 минут или до полного выздоровления.

- Спасибо, - выкрикнул в пустоту, поднимаясь на ноги. Но Лия снова бежала где-то впереди.

Спрятав тесак за спину, я выхватил трофейный пистолет - его урона должно было хватить, чтобы крысы разлетались на кровавые ошметки.

В следующих коридорах было пусто, и до основной группы мы добрались без стычек.

Мутанты находились в каком-то круглом зале с пятью дверьми и двумя лестницами. Спина к спине, они непрерывно отражали атаки крыс. Среди них больше не было псиоников, или же они выдохлись - щиты не мерцали в коридорах, туши крыс не разлетались от непонятных, невидимых сил. Нет, только сталь и огнестрел.

Лия, стоило ей появиться на краю площадки - мы вышли на лестницу, и были пролетом выше остальных, тут же начала махать руками, а я просто физически ощутил исходящую от нее

мощь.

Тут же здоровяк оторвал впившуюся ему в плечо крысу, и голыми руками сделал из нее две половинки.

Я же, по привычке спустившись чуть ниже, хотя и не на пол, принялся прицельно стрелять по мобам.

Пистолет творил чудеса - точный выстрел в голову, и та разлетается вдребезги, забрызгивая полы и своих соседок мозгами и кровью.

Каждый патрон находил свою цель, а крыс, устремлявшихся ко мне, ждали сюрпризы в виде "Волны" и "Броска". Ножи, к сожалению, найти не успел.

Когда с последней крысой было покончено, силы совсем оставили меня. Не порадовал даже опыт, который удалось набрать. На уровень его не хватило, но количество было более чем солидное.

- Ты очень нам помог Игорь, - ко мне подошел Энтони, - спасибо тебе.

- Нас мало и мы должны помогать друг другу, - слова сами слетели с губ, - к тому же я пока тоже здесь живу, а значит это и меня касалось.

- Что ж все равно спасибо, - мутант протянул мне руку для пожатия. - Мы поговорим после отдыха и обеда, конечно если ты не против.

- Нет, совершенно не против.

Усмехнувшись, мутант ушел вслед за всеми остальными, а я так и остался сидеть на полу. Во-первых, стоило проверить доступные мне помещения, на предмет ценных находок, а, во-вторых, было просто лень двигаться.

Обход всех доступных помещений порадовал начатой пачкой патронов, и небольшим тайником, неизвестного лаборанта, хранившем в своих недрах пятьсот кредитов.

Порадовавшись добыче, добрел до места, где потерял ножи, но нашел только два из трех. Больше поиски ничего не принесли, и я вернулся в свою комнату - сменить одежду и искупаться.

Когда все дела были сделаны, вышел в главный зал, где меня уже ждали.

- Проходи Игорь, присаживайся, - Энтони указал на диванчики, - нам есть что обсудить.

Заняв одно из свободных мест, я еще раз, но уже более внимательно осмотрел своих собеседников. Каждый из них был интересен, и возможно, из этого можно было что-то выжать, но сейчас меня интересовало только одно:

- Почему вас так мало и вы прячетесь под землей? Почему нас истребляют? - как же тяжело выбрать главный вопрос из сотни

таких же не менее ценных.

- Это долгая история, и рассказывать ее пока не время, - Энтони мягко улыбаясь, кивнул девушке, - дай ему пропуск.

Лия бодро встав с дивана, протянула мне ключ-пропуск:

- Это откроет для тебя доступ к многим помещениям, и позволит починить обмундирование, - девушка была явно довольной.

- Лия поведала нам, что твое оружие и экипировка пришли в негодность, - доктор продолжал свои пояснения, - у нас нет лишнего оружия, но есть ремонтный цех и много всякого хлама, так что ты можешь все восстановить.

- Благодарю, это действительно необходимо, - благодарность в моем голосе была искренней.

- Так же, я дал разрешение на активацию цепи, - хорошие новости продолжали сыпаться на меня, словно из рога изобилия. - Касательно истории, почему так произошло, поспрашивай об этом у остальных обитателей базы. Каждый из нас присутствовал при этом.

Выполнено скрытое задание: Бескорыстная помощь

Награда: опыт, репутация с мутантами +10, доступ к хозяйственным помещениям, продолжение цепочки заданий "Мутанты".

Получено новое задание: Разговоры

Описание: поговорите с жителями базы и узнайте о том, что произошло.

Глава 14.

Время Историй

За время моего мытарства, я получил еще один уровень, но характеристики, а главным образом очки умений пока решил не распределять. Во-первых, еще не известно, что мне даст активация дополнительной цепи - может быть, понадобится туда вложить очко другое.

А во вторых, просто не видел в этом крайней необходимости. Раз уж так повелось, что навыки и очки умений мною распределяются почти без системы, то есть только по мере необходимости, то и менять эту традицию уже не хотелось.

Хотя мысль, что я, возможно, растратил потенциал своего персонажа впустую, нет-нет, да и проскальзывала. И ее, эту мысль, отгонять приходилось силой.

Обо всем этом я думал, сидя на том же месте, где закончил разговор с Энтони. Старик просто выдал мне задание и ушел, спрятавшись за дверью с лампочкой, светящейся красным светом. Скрылся за сталью и бетоном.

Но это ничего, зато у меня есть доступ к хозяйственным помещениям, а там управляют сразу двое - Лия, настроенная ко мне дружелюбно, и тот большой мутант, с которым мне довелось встретиться в подворотне.

Еще немного посидев, повздыхал, и направился к девушке, за первой частью истории. О том, что можно было посетить еще и биоинженера, не отходя от кассы как говориться, как-то не подумал.

Пройдя в новую для меня дверь, ранее запертую, застал девушку за важным занятием. Лия самозабвенно слушала музыку, и загружала в пищевую машину питательные смеси.

- Э-гей, я тебя не отвлекаю? - помимо крика, для верности, еще и руками помахал, чтобы привлечь к себе внимание.

Судя по тому, что мутантка вынула из ушей бусинки-наушники, мои старания не прошли впустую.

- Ты что-то хотел? - ее веселый голос, отразился от стен и потолка, породив довольно странное эхо.

- Да, я бы послушал историю о том, как началась вражда с мутантами, - вот ведь странно, вроде она находилась рядом со мной, когда доктор выдал задание, а все равно приходится указывать, зачем пришел. - Конечно, если у тебя есть время на разговоры.

- Я бы с удовольствием тебе все рассказала, правда, но у меня очень много работы, - девушка виновато пожала плечами.

- С удовольствием тебе помогу, - даже не удивляясь подобному повороту сюжета, с готовностью вызвался помочь.

- Да? Ну, хорошо, - Лия явно раздумывала, чем меня загрузить, но вот ее лицо просветлело, и она сказала, - давай так, пока я закончу с загрузкой "повара", ты вместо меня убьешь всех крыс в левом крыле, на минус третьем ярусе. И тогда, у нас будет немного времени, перед ужином, чтобы поболтать. Идет?

- Идет, - стараясь чтобы улыбка не выглядела вымученной, я развернулся и пошел в сторону двери, отмеченной на завибрировавшем КПК. Кстати, после того как моя репутация с мутантами базы возросла, появилась карта, словно кто-то повысил мне уровень доступа.

В задании говорилось о 300 особях - одна стая крыс, которых требовалось убить за 1 час и 23 минуты. Это было расчетное время, за которое, Лия должна была закончить заправку "повара".

Спускаясь по металлической лестнице на следующий ярус, поудобнее перехватил ребристую рукоять револьвера. Конечно, имей я исправный пистолет-пулемет, все было бы куда проще. Но что бы его починить, нужно было сначала подружиться с гигантом, заправляющим оружейкой, но он был в списке только вторым - сразу после Лии.

Стоило мне спуститься на минус третий уровень, как на меня тут же напала крыса. Огромная, противная даже на вид тварь, появилась из-за поворота и с противным писком устремилась в атаку.

Рефлекторно махнув рукой, активировал "бросок" и тут же добил чудовище выстрелом из револьвера в голову.

КПК привычно выдал сообщение о нанесенном уроне, победе и полученном опыте. Подавшись настроению, залез в меню и выяснил, что уровень владения револьверами (это шло отдельной строкой и с обычными пистолетами почему-то не суммировалось) вырос до 3%, что было не так уж и плохо.

До левого крыла добрался с боем, но без потерь, ни одной крысе не удалось даже, дотянутся до моего щита, не говоря уже о тушке. Все они погибали от ударов моего тесака и "броска", большего не требовалось.

Но так было только до того момента, как я вступил в нужный коридор. Тут же, с диким писком на меня напало сразу пятеро мобов. А наладонник разразился руганью, сообщая о понижении характеристик - оказывается, этот писк мог вещать несколько дебафов, и в данный момент я попал под панику:

Негативный эффект: "паника" - реакция снижена на 5% (10 сек), точность стрельбы снижена на 7% (10 сек).

Описание: дикий визг, может заставить понервничать

даже самых смелых воинов. Будьте внимательны, поддавшись панике, вы можете вместо врагов ранить друзей или самого себя.

Тут-то мне пришлось использовать и "волну" и даже "пресс", потому что одна из крыс вознамерилась прыгнуть и вцепиться мне в глотку. "Броском" отправил в полет ближайшую ко мне крысу, удачно сбив ею еще двух тварей. И достав тесак, принялся кромсать противников. Стрелять, после того как точность стрельбы стала отрицательной, было и правда опасно.

Первая пятерка сложилась за две минуты и пятнадцать секунд, но дальше я надеялся ускориться.

Идя по коридору, отбивался от крыс, нападавших поодиночке и целыми группами по пять-семь особей. И хотя противники были моего уровня, проблем с ними не возникало.

Иногда, когда у меня была такая возможность, использовал "удушение". Это случалось когда попадались одиночные противники. Конечно, энергия при этом расходовалась значительно, но зато и умение прокачивалось.

После сорока минут практически непрерывного истребления грызунов, у меня кончилась энергия, и я присел на один из сохранившихся контейнеров для перевозки медицинского оборудования.

Отдых омрачала полутьма помещения и еще сотня с хвостиком живых врагов, ну и отсутствие еды. Ведь вещмешок я с собой не захватил, взял только оружие и облачившись в броню.

Потому-то мне пришлось довольно долго ждать, пока энергия не восстановится до приемлемого уровня. Наверное, нужно навык какой-то получить для ускоренного восстановления энергии.

Немного поразмыслив, револьвер все-таки достал, ведь по идее, используя его с таким штрафом можно нехило прокачать владение им.

Так как союзников тут не было, а стрелять я предпочитал с короткой дистанции, то выстрелы в основном приходились точно в цель, не считая пары позорных промахов.

В целом истребление крыс не было ни сложным, ни интересным. По сути, нудная работа, но выполнить ее было необходимо. Уже зачистив крыло, поднимался по лестнице, заранее ожидая еще четыре подобных задания.

Таймер показывал, что у меня в запасе еще более 10 минут, когда я зашел в хозяйственное помещение, где Лия все еще возилась с "поваром".

- Ты уже закончил? - в этот раз мне не пришлось привлекать ее внимание, хотя подозреваю, что и в тот раз она знала о моем присутствии, просто делала вид.

- Да, крыло очищенно.

- Отлично! У тебя получается убивать куда лучше, чем у меня, - с этой, во многом двусмысленной фразой, девушка закончила загружать питательные смеси.

Смахнув пот со лба, она уселась прямо на крышку "повара", кстати, довольно старой модели, только сейчас это заметил, и, раскачивая в воздухе ногами, принялась рассказывать:

- Когда все началось, я работала ассистенткой профессора Марригана. Мы занимались биоинженерией и генными модификациями для солдат, сражающихся в космосе. Делали упор на психонику, усиление нейронных связей, но и прочие отрасли не забывали. В то время на орбите шли ожесточенные бои - нас теснили инопланетные захватчики, и только наши "Мутанты" могли сражаться с ними на равных. Да, тогда слово мутант еще не имело в себе ничего оскорбительного - только лучшие солдаты, самые сильные, самые выносливые, самые ловкие могли пройти модификацию, - на некоторое время девушка прервалась, явно что-то заново переживая, но потом опять продолжила. - Но мы проигрывали, и делали это все быстрее. Тогда профессор Энтони обратился к правителю с предложением активировать проект "Черное Небо". Но ему отказали, и когда наши корабли стали падать с орибты, сгорая в слоях атмосферы, профессор Энтони самовольно запустил "Черное Небо", тем самым спасая нас от истребления.

- Что такое "Черное Небо"? - видя, что девушка закончила свой рассказ, я осмелился задать вопрос.

- Какая-то система защиты, и из-за нее на нас стали охотиться, называя изменниками и убийцами! - в голосе Лии прорезались слезы. - Они убили многих, и мне пришлось самой пройти преобразование лишь бы выжить!

Еще несколько минут девушка была мрачнее самых темных туч на небосводе, но потом резко повеселела:

- Впрочем, это было так давно, что других подробностей я не помню. Попробуй расспросить Борго, он оружейник и точно помогал профессору Энтони в создании "Неба".

- Спасибо Лия, - поблагодарив девушку, отправился в свою комнату. Это было обусловлено тем, что слушая мутантку, я вдруг понял, что мне нет смысла спешить, и тем более проходить это задание максимально быстро - на верху меня до сих пор ищут, и безопаснее этого места мне точно не найти. Поэтому я решил отдохнуть, и уже завтра, на свежую голову приступить к дальнейшему прохождению квеста.

*****

Проснулся на удивление выспавшимся и полным сил, даже

разминку делать не стал. Накинув на себя одежду, повесил тесак за спину и револьвер на пояс, остальные вещи уместились в вещмешке, ожидая, когда я их отремонтирую.

Уже привычно покидая свою комнатку, через общий зал, сейчас пустовавший, отправился к Мхарсу. Раз уж есть возможность улучшить свои возможности, то не стоить откладывать это на потом, потому что "потом" может не случиться.

Биоинженер был на своем месте и что-то увлеченно изучал в своем компьютере.

- Привет Мхарс, Энтони Рассл позволил активировать цепь, - так и не дождавшись пока мутант меня заметит, привлек его внимание самостоятельно.

- Игорь? Добрый день, да я в курсе, - ученый с явной неохотой отвлекся от монитора, и посмотрел на меня. - Но для этого нужно немного времени. Нужно подготовить аппаратуру.

- Я понимаю, как долго ждать? - кажется, сейчас мне выдадут очередное задание.

- Примерно четыре часа, - Мхарс принялся что-то двигать, перетаскивать и подключать к тому креслу, где я проходил обследование.

Но никаких просьб при этом не озвучивал, что несказанно меня удивило. Видимо и тут придется все брать в свои руки:

- Это долго, может быть я пока смогу тебе помочь в чем-то? Не хочется быть бесполезным, - видя заинтересованность ученого, тут же добавил немного сладости в голос.

- Пожалуй, да мне бы пригодились несколько новых подопытных, - задумчиво сказал мутант.

- Надеюсь, тебе не люди нужны? - в шутку, но все же с опаской спросил своего собеседника, пока тот снова что-то настраивал.

- Нет, хе-хе-х, - Мхарс приглушённо засмеялся, - мне нужны обитатели минус пятого уровня. По одному экземпляру: ящерицу, слизня и рыбу-змею. Клетки для них пустые стоят на четвертой полке.

- Откуда там ящерицы, и рыбы, про слизней ладно уж, промолчу? - праздный, по сути, вопрос, но мне стало неожиданно интересно.

- Там когда-то был зверинец, куда мы свозили все интересующие нас экземпляры, - это была последняя фраза, которой он меня удостоил. Увлекшись какой-то настройкой, Мхарс казалось, забыл обо мне.

Пришлось забирать коробки-клетки, сделанные из стального каркаса и какого-то стекла, и идти на поиски неведомых

зверушек. Осложняло ситуацию то, что клетки не убирались в инвентарь, но зато они ловко крепились друг к другу, и в итоге получалось нечто среднее между контейнером и чемоданом. Достаточно удобно, но одну руку занимает. Немного повздыхав на тему отсутствия удобных лямок, пошел к лестнице, идущей через все уровни базы.

На такую глубину мне еще не приходилось спускаться, но ничего сложного в этом не оказалось. Пара десятков крыс не выше 19 уровня, меня лишь немного замедлили.

Правда, после нападения этих самых крыс, которое случилось на площадке минус второго уровня, дальше старался идти, не создавая лишнего шума. Можно сказать - крался.

Нижний ярус встретил меня темнотой и сыростью, понятное дело, услышав о рыбе-змее уже было понятно, что тут имеется вода. Но, только спустившись в самый низ, узнал, что весь ярус был затоплен.

Делать нечего, придется нырять. Попробовал воду рукой, и тут же одернул, не от того что вода была ледяной или горячей, нет. На меня кто-то попытался напасть, и только чувство опасности, внезапно обострившееся, помогло обойтись без ущерба.

Вслед за рукой, отдернутой от кромки воды, оттуда выпрыгнула та самая рыба-змея.

Рыба-змея, 22 уровень

Жизнь 1000

Описание: теплая вода и мрак затопленных помещений оказались идеальной средой для этих хищников. Их способность к маскировки и неожиданным атакам, не оставляет их пищи никакого шанса на спасение.

Чтобы получить больше информации изучите базу: Ихтиология

Первый раз я испугался, и поэтому моб с тихим плеском ушел под защиту воды. Но теперь я был готов к атаке, и оставалось только решить, как именно ловить эту пакость. На ум приходило только два варианта, кроме обыкновенной рыбалки - подставить руку, чтобы тварь в нее вцепилась, и потом оторвать ее и поместить в ящик или заставить рыбу-змею снова выскочить из воды и поймать ее в коробку. Сачка или сети у меня, к сожалению не имелось.

Проверять каков урон у этой твари мне не хотелось, поэтому проверив активен ли щит, я открыл крышку на верхнем ящике и открепил его от двух других.

Мой навык телекинеза позволял проделывать с небольшими предметами многие манипуляции, но никогда прежде мне не

приходилось ловить, таким образом, рыбу.

Первый раз рыба змея успела уткнуться своей модной в псищит и упасть обратно в воду, чем собственно избежала поимки. Второй и третий раз произошло то же самое, а в четвертый никто из воды так и не выпрыгнул. Видимо я ее спугнул, или моб, поняв, что не может причинить мне урона, уплыл куда-то еще, на поиски более сговорчивой жертвы.

Я же, был вынужден деактивировать щит, и попробовать еще раз, рискуя теперь своей конечностью. Но рыба-змея опять не стала на меня нападать. Уже было, поверив в то, что спуск в воду безопасен, я решил проверить еще одну задумку. Достав из-за спины тесак, аккуратно надрезал себе ладонь и вылил несколько алых капель в воду.

Тут же неизвестно откуда десяток длинных тел, и это только те которых было видно, торпедами рванул к месту, где растворялась кровь. КПК тихонько завибрировал, но мне было не до этого. Сосредоточившись, я мысленно ухватил одного из мобов ментальным щупальцем и вырвал из воды.

Рыба-змея извивалась, скалила пасть, но не производила никакого шума. Аккуратно поднеся ее к клетке, развеял щупальце, и примерно полуметровая чешуйчатая тварь упала на дно коробки. Тут же захлопнул крышку.

- Черт, воду забыл, - видя, как извивается явно в предсмертных конвульсиях моб, сказал я вслух.

Делать нечего, пришлось набирать воду второй клеткой, и через открытую крышку переливать в аквариум к пойманной рыбе. Удивительно, но проделать это удалось без потерь.

Теперь самое время посмотреть на наладонник и сообщение, которое там высветилось. Помимо информации о полученном опыте, порадовало следующее сообщение:

Интеллект +1

Описание: привычка обдумывать свои действия, всегда приносит плоды

Порадовавшись халявной прибавке, решил посмотреть на свои характеристики:

Имя: Игорь

Класс: мутант

Специализация: псионик (телекинетик)

Уровень 21

Жизнь 3200

Энергия 3600

Характеристики (5 нераспределенных):

Выносливость 20

Энергия 70

Реакция 16
Интеллект 11
Знание 10

Цифры уже получались куда более значимыми, чем в самом начале моего путешествия, и чего греха таить, радовали взгляд. Еще хотел было пробежаться по навыкам и умениям, а так же прокачанным шкалам телекинеза, владения холодным и огнестрельным оружием, но тут же одернул себя - нужно сначала поймать еще двух зверушек. И для этого придется искупаться в месте, кишащем мерзкими чешуйчатыми тварями, с треугольными мордами и шипами на хвосте. Это я более внимательно рассмотрел пойманную тварь, через стекло аквариума-клетки-ловушки.

Лезть в воду, особенно после того как видел более десятка таких змей совершенно не хотелось. Тогда я снова надрезал руку и вылил немного крови в воду, а когда змеи-рыбы снова появились, с помощью телекинеза закрутил тесак на подобии пропеллера и запустил его в воду.

Результат был своеобразным - мне удалось нанести много ран мобам, но ни одного не убил. Но тут другие мобы, не раненные напали на недобитых и в мгновение ока разорвали их в клочья и проглотили.

КПК завибрировал, сообщая о получении опыта. Судя по количеству, весь опыт шел только на меня, словно это я их убил. Усмехнувшись, продолжил наносить раны и порой даже самостоятельно убивать противников - главное было отрубить им голову, тогда моб умирал мгновенно, впрочем, как и любой на их месте.

И только когда ни одного противника не было видно барахтающимся в крови и ошметках тел, я сам полез в воду. Она была довольно теплой и если бы не кровь и прочее, мне бы даже понравилось.

С особой радостью узнал, что щит работает и в воде, так что беззащитным я не оставался. Правда, единственным моим оружием оставался тесак, которым под водой махалось весьма тяжело, но как говориться, чем богат.

Еще сильно мешались два пустых ящика, аквариум с рыбой оставил на ступеньках, которые мешали плыть. Стоило нырнуть с головой, как появился таймер, показывающий, насколько хватит воздуха в груди.

По логике, где-то тут обязательно должен был находиться или воздушный пузырь, или подъем, чтобы была возможность набрать воздуха.

Стараясь не давать панике обрушиться на разум, особенно

после мыслей, что возможно, здесь необходимо было использовать акваланг или экзоскелет, я плыл все дальше, надеясь увидеть светлое место.

И я его увидел, когда на таймере оставалось еще более 15 секунд. С новыми силами гребя руками - ноги были заняты, крепко сжимая ящики-клетки, выбрался на поверхность и тут же был атакован.

Длинный сизый язык, принадлежавшей ящерице, ударился в пси-щит и отскочил обратно. Быстро выбравшись, я оказался окружен разноцветными ящерицами, которые выстреливали своими языками подобно автоматам - раз в две секунды, при этом сами ящерицы даже не делали попыток куда-то переместиться.

Сцигорон, ящерица 22 уровень

Жизнь 1400

Описание: многие записи путешественников останавливаются на том моменте, когда человека насквозь пробивает острый сизый язык.

Для получения дополнительной информации изучите **базу: Герпетология**

Судя по урону, нанесенному щиту проткнуть они меня не должны были, но и слабыми их атаки не казались.

Быстро, пока моя защита не истощилась, я принялся истреблять этих мобов. Первую, и самую ближнюю к себе ящерицу, с помощью телекинеза накрыл клеткой, а остальных атаковал тесаком и умениями. Почему-то интуиция настойчиво не советовала использовать огнестрел.

Но без уже ставшего привычным револьвера урон значительно просел и если бы не "Бросок", а так же то, что мягкотелые ящерицы получали повышенный физический урон от ударов о стены, я бы мог проиграть. А так, мне всего лишь пришлось немного повозиться, уходя с линии атаки длинных языков ящериц, и по откату пользуясь "Броском", "Волной" и "Прессом". Последний кстати помогал больше всего, нанося так необходимый мне последнее время урон по площади.

Спустя полтора десятка минут, последняя выжившая ящерица была помещена в ящик-аквариум, на этот раз без воды, а я, забрав с разноцветных изломанных трупиков свои трофеи, с оставшейся пустой клеткой в руке, отправился на поиски последнего заказанного моба.

Ловить слизней мне раньше не приходилось, впрочем, ничего сложного в этом не ожидалось. Почему-то вспомнилась старинная история из далекого детства.

Тогда еще не было даже предпосылок к войне, и мы, поколение, принявшее на себя все тяготы и невзгоды войны, тогда

еще только росли. Один раз кто-то нашел большого зеленого слизня, сантиметров семи в длину, который куда-то целенаправленно полз. А один из ребят постарше, поставив меня и еще нескольких детей охранять добычу, умчался домой за солью. Когда же он вернулся, то посыпал слизня крупной солью, наблюдая за тем как тот растворяется.

Это воспоминание было практически стерто памятью, но, наверное, из-за стыда, за то, что я стоял, смотрел и смеялся вместе со всеми остальными ребятами, так и не стерлось до конца из памяти.

Невесело усмехнувшись своим мыслям, продолжил красться по коридору, стены которого были покрыты плесенью и каплями конденсированной влаги. Почему-то вспомнился мне и отец, всегда учивший меня, что применять нужно интеллект, а не силу. Собственно, именно благодаря родительскому воспитанию, я до сих пор жив, ну относительно конечно. Ведь иначе, я пошел бы не в институт, а в армию, и точно был бы уже давно мертв.

Перед тем как с потолка мне на лицо упал замаскированный слизень, успел еще задуматься, что именно родительское воспитание наряду с твердой уверенностью в своей правоте не позволило мне согласиться с Максимом и стать человеком Звездных Лордов.

Но потом крупный, примерно сантиметров тридцати в длину, слизняк упал мне на голову, напрочь проигнорировав пси-щит, и вцепился мне в щеку своими острыми зубами.

"Никогда бы не подумал, что у слизней могут быть зубы", успел отстраненно подумать я, а потом пришла БОЛЬ.

- ААА, тварь! Слезь же ты! - кричать было тяжело, так как слизень растекся по всему лицу, и голове, и его мерзкая плоть, покрытая слизью, набилась в рот.

Кое-как, засунув руки в моба, по самые кисти, мне удалось сорвать его с головы, и словно игровой мяч, закинуть в ящик. Благо тот был мною предусмотрительно открыт еще после боя с ящерицами.

Мимикрирующий слизень, 24 уровень

Жизнь 980/1100

Описание: природные способности слизней к мимикрии делают их прирождёнными охотниками на некрупную дичь. Нападая сверху, слизень обволакивает свою жертву собой и душит, а потом спокойно переваривает.

Искать приключения дальше, мне совсем расхотелось, тем более щека продолжала саднить и болеть. Забрав заполненный слизнем ящик я, с опаской поглядывая на потолок, побрел обратно.

Возле спуска в воду, на всякий случай снова капнул туда своей крови, ожидая новых рыбо-змей, но к счастью их не оказалось. По отработанной схеме зажал скрепленные и заметно потяжелевшие ящики между ногами и нырнул в темную воду.

Плыть получалось плохо, но вот идти по дну, держа ящики в левой руке, и загребая воду правой, удалось чуть быстрее. Выбравшись на поверхность, зацепил третий ящик, и с револьвером наперевес пошел обратно.

- Вижу, ты управился, - Мхарс с жадностью схватил ящики с подопытными и самолично установил их на стеллажи.

- Да, справился, - устало выдохнул я. Подъём по лестнице сопровождался непрерывными боями с крысами, вследствие чего у меня закончились патроны и последние пролеты преодолевал только с помощью тесака и метальных возможностей.

- Я тоже все подготовил, занимай кресло.

В кресло садился молча, сил на разговоры уже не оставалось. Ученый что-то там говорил, сыпал терминами вперемешку с благодарностью, и даже кажется, поведал что-то из истории планеты. Но теперь мне было все равно, хотелось только активировать цепь, чтобы это не значило, и пойти спать. День выдался не из легких.

Так мне пришлось просидеть порядка двадцати минут, пока мутант выполнял калибровку и настройку аппаратуры. Все это время он не переставал болтать, а на КПК одно за другим сыпались сообщения. О повышении репутации с мутантами, о получении опыта, и наконец, о разблокировке цепи. Правда последнее было продублировано и через шлем одетый на мою многострадальную голову.

Активация нейронных связей

Выберите улучшение из списка:

1. Дополнительные нейронные связи

2. Ускоренное восстановление каналов

3. Уменьшение рассеяния

Дополнительные нейронные связи - активирует скрытый потенциал мозга, что со временем позволит увеличить количество накапливаемой энергии на 50%. Каждое вложенное очко умений в "энергию", после выбора это улучшения будет приносить бонус 50%.

Ускоренное восстановление каналов - ваш мозг легче справляется с нагрузкой, что позволяет чаще активировать ментальные навыки. Время между применение активных навыков или умений, кроме уникальных, будет снижено до минимального.

Уменьшение рассеяния - активация участка мозга позволит более экономно расходовать энергию. Затраты на активацию и

поддержание умений будут снижены до минимальных.

Все улучшения были очень перспективными, и хотелось бы выбрать их все, но нужно было выбрать только одно из трех. Правда мысль, что всего возможно три активации и улучшений тоже три, немного успокаивала.

Еще немножко помучившись, пришел к выводу, что увеличение энергии мне сейчас нужно больше всего. Решившись, тут же активировал первую строчку. Мгновение ничего не происходило, но когда я уже было, хотел спросить ученого, в чем дело, мою голову пронзило дикой болью. Наверное, примерно это чувствует человек, в которого бьет молния. К счастью процедура была недолгой, и уже спустя пару секунд, Мхарс помог мне встать с кресла и выпроводил из кабинета:

- Цепь успешно активирована, но на полную мощность выйдет только через пару дней, - он сочувствующе похлопал меня по спине, как бы извиняясь за боль. - Советую пока отдохнуть и не применять ментальные способности, иначе можешь выжечь себе канал и тогда о псионике можешь забыть! Понял?

- Да, спасибо, - криво улыбнувшись мутанту, я кое-как побрел прочь, радуясь, что теперь в коридоре нет хлама и можно спокойно ходить.

Голова дико болела, и хотелось только добраться до укромного уголка, свернуться калачиком и тихо полежать, желательно не двигаясь. Особенно этому желанию способствовал восьмичасовой таймер - именно столько времени мне не следовало активировать свои способности. Что же, могло быть и хуже.

В общем зале в этот раз было людно, но кое-как ответив на приветствие Лии, пошел в свою комнату, где, даже не раздеваясь, упал на кровать и мгновенно уснул.

*****

Проснувшись, без удивления отметил, что головная боль никуда не делась, но стала терпимой. Так же о себе дал знать голод - шутка ли, не ел более суток.

Пришлось вставать и идти в общий зал, где на столике рядом с креслом меня ждал остывший обед. Пожалуй, в некоторых аспектах игры, разработчики слишком уж вдавались в реализм. Например, сделали приготовленную еду остывающей, и это я не говорю про похмелье, которое в игре было еще более жутким, чем в реальности. Впрочем, возможно я просто забыл каково это - напиваться.

Насытившись, я посмотрел на заметно возросшие характеристики своего персонажа:

Жизнь 3200

Энергия 5400

Впервые за все время мои характеристики приобрели перевес в сторону энергии, что вроде бы соответствовало моему классу. Большое количество жизней и повышенная выживаемость, присущая мутантам как расе, были как нельзя кстати. Еще раз, вспомнив стечение обстоятельств, по которым я стал таким, поборол дрожь в теле и улыбнулся. Чем сильнее стану, тем проще мне будет добиться своей цели.

Немного подумав, все же распределил накопившиеся 5 очков характеристик: два очка в энергию, и по одному в реакцию, знание и интеллект.

Теперь было самое время навестить оружейную комнату и отремонтировать вооружение, желательно при этом поболтав с громилой.

Но перед тем как направится в нужную сторону, вернулся в комнату и забрал свои вещи, чтобы было что чинить. В оружейной меня ждал сюрприз, в ней не было здоровяка мутанта, но зато имелся старик.

- Добрый день, - вежливо поздоровался я. - А где...?

- Борго? Ты ведь его имеешь в виду, - старый мутант плутовато посмотрел на меня. - Провел здесь столько дней, но так и не удосужился узнать, кого как зовут?

В его голосе не было ни обиды, ни разочарования, просто будничная болтовня, но я каким-то образом понимал, что старик в обиде на меня за это.

- Хотел познакомиться с каждым, но до вас не так просто добраться было, Я помогал, - объяснения прозвучали сбивчиво и совсем неуверенно, но мутант меня кажется, понял. По крайней мере, он кивнул и уже более приветливо сказал:

- Понимаю. Борго ушел в рейд, и вернется не скоро. Сказал, что если ты что-то сломаешь здесь, то он оторвет тебе руки, - мутант посмеялся и вернулся к своему занятию - штопанью старенькой брони.

- А как вас зовут? - чувствуя себя глупейшим образом, все же нашел силы на вопрос.

- Можешь говорить так же как привык думать, - на миг оторвавшись от своей работы, мутант подмигнул мне своим темным практически черным глазом.

- Вы тоже псионик? - вопрос слетел с губ раньше, чем я понял, о каком имени говорит собеседник.

- Можно и так сказать, - старик усмехнулся и продолжил свое занятие.

Я же, не придумав, что такого еще спросить, прошел к большому агрегату и засунул в него свою броню.

Желаете воспользоваться ремонтным модулем?

Да/Нет

Внимание для ремонта необходимы ресурсы

Стоимость 200 кредитов

Довольно дешево если вспомнить, во сколько мне обошелся ремонт до этого, правда тут необходимо учесть что в специальный ящик были высыпаны почти все мои трофеи - шкуры и зубы крыс, кости рыб и ящериц. Уж не знаю как, но все это перерабатывалось и шло на починку брони. Спустя десяток минут, я снова был обладателем новенькой зеленой брони.

Следующим на очереди был так полюбившийся мне "Скорпион". Что бы починить его потребовалось уже 500 кредитов, и это было верхней планкой, которую пока еще можно было заплатить. Деньги стремительно утекали, а ведь еще нужно было купить патроны и провизию. Оставаться в бункере до конца реабилитации я не собирался.

С вашего счета списано 500 кредитов

Последнее сообщение моего КПК, перед тем как удобная рукоять исправного пистолета-пулемета легла в мою ладонь.

- Неужели эта пулялка заменяет тебе силы, данные природой? - старик, непонятным образом, оказавшийся рядом, смотрел на оружие с явным презрением.

- Это мой путь, - сказал тихо, словно говоря о самом сокровенном. - Телекинез и оружие, именно так я его себе представляю.

- Это правильные слова, а значит ты на верном пути, - мутант покивал своей головой. - Иди за мной.

И не оборачиваясь, он пошел прочь, а мне только и оставалось, что следовать за ним. Мы прошли два коридора, пересекли один зал, пока не оказались в пустой комнате.

Внимание вы вошли на малую арену

Описание: только для тренировочных боев, смерть и потеря опыта отменены.

- Энтони попросил нас рассказать тебе о том, как мы стали изгоями, - мутант не спеша облачался в свое рубище, ту самую броню, которую штопал пару минут назад. - И я расскажу, но если ты достойно покажешь себя в бою со мной, то я еще и научу тебя кое-чему. Согласен?

Вам предложено новое задание: Поединок (Скрытое, классовое)

Описание: сразитесь с псиоником известным вам как "Старик" и получите свою награду.

Принять?

Да/Нет

- Что же, я согласен на бой.

Перед глазами начался тридцати секундный отсчет, за время которого я облачился в свой зеленый костюм, сразу же почувствовав себя увереннее. Скорпион привычно занял место в ладони, а пси-щит едва заметно замерцал, готовы принять на себя начальную атаку.

Патронов для "Скорпиона" оставалось не много, и заряжать разрывные или зажигательные я пожалел, решив обойтись обычными бронебойными.

Когда последние секунды отсчета закончились, я тут же ушел кувырком со своей позиции. И не зря, в то место где я только что стоял, попал сгусток пламени размером с мой кулак, выпушенный стариком из рук.

Неужели старик является пиромантом? Это никак не вязалось с умением отводить взгляды и атаковать в спину, так что я был немного озадачен. Но последующая за огненной, ментальная атака не позволила довершить цепочку рассуждений.

Тряхнув головой, я активировал "Бросок", а следом и "Пресс", когда Старик, отброшенный к стене начал приподниматься.

У него было более семи тысяч жизней, и своей атакой я снял только 211 очков. Не давая противнику времени чтобы опомниться, активировал "Рой" и выпустил 15 управляемых патронов, сняв еще 413 очков - критический урон прошел всего один раз. Достав из-за спины тесак, решительно пошел на сближение, но видя, что не успеваю подойти, метнул его, и уже в полете подхватив телекинезом, принялся крутить клинок, надеясь повторить подвиг с рыбами.

В какой-то мере мне это удалось, но пока я немного отвлекся на прицельную стрельбу, Старик открытой ладонью остановил мой клинок и, перехватив его за лезвие, метнул в меня.

Когда то мне уже приходилось уворачиваться от этого тесака, и в этот раз тоже удалось избежать урона. Пропустив клинок над головой, усилием мысли перехватил его у противоположной стены, но больше пускать в действие поостерегся. Слишком уж непредсказуемый противник мне попался.

Стоило об этом подумать, как Старик исчез, буквально растворившись в воздухе. Невидимость, еще один неприятный сюрприз.

Медленно вращаясь вокруг своей оси, заставил тесак выписывать вокруг моего щита красивые восьмерки, в надежде, что это не позволит мутанту приблизиться ко мне вплотную, ну а уж огненный шар я как-нибудь замечу.

Каково же было мое удивление, когда атака последовала сверху, с самого неожиданного для меня направления.

Мой щит рассыпался все от одного удара кулака, а прилетевший следом взмах ногой, отправил меня в недолгий, но запоминающийся полет.

Получен урон 500

Вот это удар, надеюсь, это был какой-то специальный прием с большим откатом, иначе мне не протянуть и нескольких минут. Кое-как поднявшись на ноги, я не стал уклоняться от сгустка пламени летевшего мне в корпус, вместо этого использовав "Удушение".

Противник поднялся в воздух и принялся сучить ногами, ну а мне в корпус прилетел сгусток пламени, удачно сдержанный броней. Хотя общая температура тела и возросла, а брови и ресницы точно опалило, урона я не получил.

Моих сил вполне хватало чтобы продержать Старика до того момента как у него останется 1 хп, но он не стал безвольно висеть и проигрывать.

Легкий хлопок и мой противник выскакивает из захвата, а я словно отброшенный взрывной волной, лечу на пол.

- Хорошая попытка, - впервые с начала боя заговорил со мной противник. А потом он прищёлкнул пальцами, прям как я, используя свой главный навык, и мне в очередной раз пришлось испытать боль.

Время, казалось, остановилось, с такой скоростью вдруг стал двигаться Старик. Удары сыпались со всех сторон, и отреагировать на них было невозможно. Пси-щит рассыпался через три секунды, а еще через две мое тело отправилось в нокаут.

А следом в помещении мигнул свет, и я увидел всех мутантов, включая громилу, стоящих у стены. Но первым делом проверил логи:

Получен урон 2699

Вы проиграли дуэль

Встав с одной жалкой единицей жизни, но совершенно без неприятных ощущений, помимо разве что опалённых бровей, направился к Старику. Он стоял рядом с Энтони Расселом и другими, причем вид имел очень довольный.

- У меня тоже есть похожий навык, но я не стал его использовать, - с обидой, которой и сам не ожидал услышать в своем голосе, сказал я мутанту.

- Если хочешь, я могу обучить тебя и этому навыку, - тут мутант рассмеялся, - если конечно он произвел на тебя эффект.

- Неизгладимый, - блеск матовой кромки косы все еще стоял перед глазами. - Как называется этот прием?

- Я ускорил свое восприятие до максимума. Это не просто, но

приносит свои плоды. Хочешь этому научиться? - темные глаза с непонятным интересом уставились на меня. Только сейчас стало видно, что подобное действие далось мутанту с трудом. Он тяжело дышал, на лице выступил пот, его сердце колотилось так быстро, что мне удавалось расслышать частый ритм.

- Пожалуй, да.

Внимание, вам предложен новый навык: "Контроль Разума"

"Контроль Разума" (активный)

Поток пси энергии направленный в мозг, заставляет его работать на полную мощность в течение недолгого времени.

Затраты на активацию: 2000 энергии, время активации: мгновенно, откат 120 минут.

Описание: вне ранговый навык, который невозможно прокачивать **за очки умений. Остается только гадать, как Старику удалось его получить.**

Стоимость навыка 5 очков умений.

Изучить?

Да/Нет

Я согласился, после чего система предложила привязать активацию к жесту или ключ-фразе. Из-за обилия умений, в этот раз выбрал фразу. Теперь я мог пожелать своему противнику счастья и тем самым свести его в могилу.

Порадоваться новому приобретению мне не дали - Энтони Рассл пригласил меня в свой кабинет для беседы.

Я шел за ним, бегло рассматривая новые помещения: вычислительный и аналитический центры, комнаты с непрозрачными дверьми, и прочие прочите залы. Наверное, в них было чем поживиться, но сейчас мне было не до этого.

- Игорь, ты, наверное, уже слышал обрывки истории, приключившейся много лет назад, - издалека начал профессор.

- Да, но хотелось бы увидеть полную картину, - как можно более спокойно сказал я, непонятно почему, но меня уже стал раздражать этот бункер и все его мутанты кроме Борго, со здоровяком я, если не считать удара кувалдой, больше не контактировал.

- Я занимался созданием тех, кого сегодня называют мутантами, - начал свои историю Энтони, - а мой друг и однокурсник, работающий этажом ниже, разрабатывал методы противокосмической обороны. Мы были дружны и многие наши проекты, так или иначе, делали вместе. Только его разработки и мои усовершенствованные солдаты могли помочь нам в войне, это были наши козыри.

Профессор отвернулся от меня, и подошел к большому

экрану, занимающему целую стену. На нем были выведены картинки с различных камер наблюдения - кое-где это были логова мародеров или бандитов, где-то просто полянки или вид на реку, а иногда и места где игроки занимались фармом. Простые игроки, не принадлежащие кланам.

- Но наших сил не хватало, чтобы отбить захватчиков. Они использовали роботов и киборгов - смесь человека и машины, которые были более совершенными, нежели наши мутанты. И тогда мы с другом решились на роковой шаг - закрыть нашу планету от киборгов. Проект "Черное Небо", вот как это называлось. Силовое поле, сжигающее любую электронику, - ученый замолчал, он что-то переключил на мониторах, и часть камер показала уже хорошо знакомое мне небо.

- Дай те угадаю, - медленно начал я, постепенно понимая, что же натворили ученые. - С планеты корабли тоже не смогли подняться?

- Да, более того, корабли, бывшие в тот момент на орбите, или только взлетающие, - Энтони замолчал, но сделав над собой усилие, тут же продолжил, - все они перестали функционировать. Марриган, мой старинный друг, лично активировавший "Черное Небо", погиб. Как погибли и сотни наших военный там, на орбите планеты.

В голосе персонажа было столько неподдельной боли и раскаяния, что на какой-то миг мне стало не по себе. Несколько долгих минут, когда время тянулось медленно и мучительно, мы простояли в молчании, глядя на мониторы.

- Тогда нас объявили изменниками, - вдруг продолжил профессор, - но все мутанты встали на мою защиту, они и спрятали меня тут, а сами умирали, защищая подступы к базе.

Я думал, что история на этом закончилась, но как оказалось, нет.

- А спустя еще какое-то время, с неба стали падать корабли. Огромные куски металла, с самым различным вооружением. Урон был катастрофическим, по прихоти случая, были уничтожены многие командные пункты, склады продовольствия и заводы. Все что не уничтожили обломки кораблей - растащили люди, выпустив радиацию из атомных электростанций, и кучи подопытных животных из лабораторий, где велись эксперименты с ДНК.

Он опять замолчал. Рассказ был тяжелым, и слушая Энтони мне казалось что я являлся очевидцем тех самых происшествий.

Когда мутант заговорил вновь, я непроизвольно вздрогнул, очень уж глубоко погрузился во впечатления.

- Но это было давно, и теперь есть шанс исправить нашу

ошибку, - ученый резко повернулся ко мне. - Мы создали прибор, подавляющий "Черное Небо" и если бы кто-то достаточно сильный и смелый, смог подняться на орбиту и отключить наше изобретение, то планету удалось бы спасти от угасания.

Внимание Вам доступно новое задание: "Свежая Кровь" (легендарное)

Описание: Найдите способ подняться на орбиту планеты и отключить "Черное Небо"

Награда: Включение игры "Обита" в общий перечень игр, и все вытекающие отсюда возможности.

Внимание: Открыв планету для доступа, Вам необходимо будет защитить ее от захватчиков. Выполните задание, и Ваш клан займет главенствующее место в Альянсе.

Вот так сюрприз.

- Скажите, а многие ли пытались выполнить это задание? - очень важный вопрос, на самом деле.

- Мы встречали мутантов до этого подобных тебе, и всем я предлагал это задание, но ни один из них так и не справился.

- Понятно, что ж я принимаю ваше задание.

КПК тут же завибрировал, сообщая о получении задания, а Энтони пообещал уже завтра утром снабдить меня всем необходимым для путешествия. То есть сразу после согласия на выполнение, меня решили выпнуть с базы. Что же, это полностью совпадало с моими планами.

Но больше всего меня радовало то, что выполнив это задание, я тут же выполню свой реабилитационный квест, и получу статус Князя. Уверен, что этот титул несет в себе очень много проблем, но ведь должны же быть и хорошие моменты?

А значит дело за малым - найти способ подняться на орбиту, отключить прибор придуманный учеными и все, счастье отбиваться от захватчиков можно переложить на игроков планеты. Думаю массовый эвент их порадует.

Но перед этим мне предстоит еще куча работы, и я знаю, что сделаю в первую очередь.

Глава 15.

Попутчики.

Прощание было не долгим, а сборы прошли и того быстрее - выспался и с утра, даже не позавтракав толком, помахав на прощанье Лии, ушел.

Дорога к двери, которую называли шлюзом, заняла меньше пары минут, что странно, ведь казалось, что впервые мне пришлось идти минут двадцать. Видимо усталость и адреналин, таким образом, пошутили надо мной.

У двери стоял все тоже привратник.

- Возвращайся в любое время, тебе здесь всегда рады, - добродушно сказал мутант, напирая руками на рычаги.

- Автоматика снова не работает? - задал вопрос только ради того, чтобы не стоять в молчании.

- Нет, просто так энергия экономиться, - и мутант, предварительно оглянувшись назад, сказал практически шепотом, - тебе ведь не сказали, что наши генераторы практически не работают? Вот и стараюсь экономить.

- Понимаю, - сказал я, хотя на самом деле не понимал. Возможно, мне стоило постоять там еще мгновение другое, и предложить помощь и этому жителю базы, но тут дверь окончательно открылась, подняв в воздух коридора немного пыли. - Ну, бывай.

- Удачи.

Трупов игроков, естественно тут не было, но тем не менее, идти было почему-то неприятно. Какое-то чувство не давало покоя, хотелось поскорее выбежать на улицу и в то же время, рвануть назад, скрыться за надежной стальной дверью.

Пришлось замереть на месте, и более внимательно всмотреться в окружающую среду. Коридор был точно таким, какой мне и запомнился - ничего лишнего или инородного. Но все же.

Немного подумав, активировал "Отвод глаз" и результат не заставил себя долго ждать. Тень, появившаяся около меня, повинуясь моей воле, побежала вперед, и тут же оказалась под атакой какой-то четвероногой твари.

Стрелять было практически нечем, да и шум поднимать не хотелось, поэтому уже через пару мгновений, заскулившая собака приподнялась в воздух, засучив лапами. "Удушение" сработало как надо.

"**Дикий Ко", питомец,** гласила надпись над головой собаки. Значит кто-то оставил тут свою зверушку, приказав атаковать

того кто попробует выйти, а возможно, и зайти в этот коридор.

В какой-то момент, когда здоровье зверя было уже на оранжевой отметке, мне вдруг стало жаль его.

- Может быть, твой хозяин любит тебя, но его заставили оставить сторожа? - слова сами сорвались с губ, а потом я расслабил руку и прервал эффект. Легкий взмах руки и пес подхваченный волной "Броска" бьется об стену коридора.

Негативный эффект: Оглушение

0.59.57

- Отдохни пока, - попрощавшись с псом, я аккуратно выглянул наружу, совершенно уверенный, что больше сюрпризов не предвидится.

Промышленный район встретил меня уже привычным смогом, и шайками мародеров, которых периодически гоняли роботы. И если с последними мне встречаться совершенно не хотелось, то мародеров пощипать было бы неплохо.

Немного подумав, решил, что стоит задержаться здесь, пополнить запасы, так сказать. Внимательно наблюдая за картой, я двинулся вглубь промзоны. Засады и даже одиночные бандиты, стали попадаться практически сразу. Туман и смог гасили шум, поэтому, не сильно беспокоясь, пустил в ход "Скорпиона".

Чтобы расправиться с пятью мародерами, мне хватило полной обоймы, тесака и трех минут. И то, только по тому, что пользуясь оказией, решил прокачать "Удушение". Мародеры принесли мне немного еды, один энергетический батончик и десяток патронов.

- Не густо, - разочарование было столь сильным, что слова невольно слетели с губ.

Пришлось убирать "Скорпиона" в кобуру и пользоваться только тесаком. В который раз сделал себе зарубку в памяти, что эта хлеборезка устарела по всем параметрам, и, сжав покрепче нож, отправился на промысел.

Теперь я обходил засады, целенаправленно выискивая одиночек. Первого встретил копающимся в останках какого-то огромного робота. КПК любезно подсказал, что если мне хочется знать что это за махина, то стоит скачать базу **"Тяжелые роботы пехоты 2".** Естественно, пока эти знания брать было негде, да и не очень они были нужны, если подумать. Поэтому, мое внимание было приковано к мародеру, усердно скручивающему что-то в недрах стального гиганта.

Первоначально была мысль напасть сразу, но жадность не позволила - вдруг он что-то стоящее нашел? Поэтому я выждал несколько минут и напал только тогда, когда мародер с торжественным видом стал отходить от туши робота. "Бросок" и

несчастный со всего маху бьется о стальной борт, и очень удачно для меня ловит "Оглушение". Несколько ударов тесаком в незащищенное горло и очередной труп на моем счету.

Порадовало, что убивая мародеров и бандитов, я по капельке добавлял баллов к "Шерифу". Но при этом не появлялось задания на зачистку всего района, что и к лучшему, так как долго находиться в столице было опасно.

Лут с мародера был намного лучше, чем с тех ребят, что устраивали засады. В его сумке был шоколад, наверное, первая плитка, что вообще попалась мне на глаза, галеты и какое-то мясо в банке, что уже было отлично. Но помимо этого имелась еще пачка пистолетных патронов, и пара для ружья. А вот неизвестной штуки, выкрученной из робота, в сумке не оказалось. Пожав плечами, отправился дальше.

Покидая промышленную зону, я был счастливым обладателем 2 тысяч кредитов, рваной кожаной куртки, пяти десятков бронебойных патронов к "Скорпиону" и дюжине патронов для обреза. Обрез, кстати, тоже имелся в списке трофеев, хотя и был практически сломанным. У меня появилась провизия как минимум на трое суток и сотня пустых гильз. Оказывается, имея специальный навык, можно было после боя собирать пустые гильзы и использовать их при изготовлении патронов. Эти же гильзы были собраны одним из мародеров, заботливо замотанные в промасленную тряпку, теперь они ожидали своего часа в моем вещевом мешке.

Из царства масляного тумана и смога выбрался в незнакомой части города, но поминутно сверяясь с картой, пошел в сторону рыночной площади, намереваясь потратить свои кредиты с пользой. Чтобы снизить вероятность того, что меня узнают, снял свой засвеченный зеленый комбез, заменив броню одеждой взятой с базы мутантов. Сверху накинул трофейную куртку, а на пояс прицепил заряженный обрез. Как и предполагал, до рынка удалось добраться без происшествий, и после закупки, покинуть его тоже.

Пройдя сквозь городские ворота, целенаправленно отправился в сторону ближайшего маркера на карте - отметки из задания поселочного шерифа. Судя по иконке, это было задание на получение брони.

Переодеться в бронь, решил после того как отошел от города на несколько километров. Здесь все-таки не безопасные земли. Сверившись с картой, выбрал более долгий путь, но зато без больших населенных пунктов и нефтяных вышек - там игроки имеющие транспорт могли его отремонтировать и заправить горючим. А раз негде заправляться, то и лихих гонщиков на

джипах, багги, роботах, и еще кто знает на чем, там будет меньше. Рассчитывать, что их не будет совсем, увы, не приходилось.

Пока путь был безопасным, я то и дело смотрел на местное небо, пытаясь заметить в нем что-то необычное, что показало бы существование "Черного Неба". Вообще, вся эта история не покидала моей головы, вроде бы складная, она оставляла легкое послевкусие недосказанности. Впрочем, тайны могут быть совершенно у всех.

Ночь застала меня в чистом поле, где не было ни одного здания, чтобы укрыться в нем. Зато нашелся небольшой овражек с родником. Совсем небольшой, глубиной в пол ладони, он был кристально чистым и нереально ледяным. Без жалости вылив покупную воду из фляги, наполнил ее родниковой водой.

Было довольно неприятно сидеть в темноте в овраге, поэтому немного подумав, решил развести небольшой костерок. Набрав сухой травы и наломав тонкого кустарника, к сожалению, другого топлива не нашлось, принялся за дело.

Трава занялась мгновенно, а вот кустарник, будучи не полностью сухим, немного пораздумал, но все же загорелся. Хотя дыма от него было больше, чем тепла.

Ночью, не боясь чужих глаз, запустил в воздух четыре новых ножа, купленных на рынке. И принялся за ужин. Для начала вскрыл консервированное мясо и поставил его в огонь, а пока оно грелось, вскрыл сухой паёк. В нем, помимо всего прочего имелся пакетик дрянного чая.

У меня не было котелка, поэтому съев мясо, не стал выкидывать потемневшую до середины банку, а начисто вымыв ее в роднике, поставил снова в огонь, на этот раз с водой. Чтобы закипятить воду, пришлось еще несколько раз рубить кустарник, благо для этих целей тесак подходил практически идеально.

Но вот пакетик с чаем опустился на дно горячей жестянки, а разломанный на неаккуратные кусочки шоколад, лежит на колене.

Когда последний ломтик шоколада был с удовольствием проглочен, а баночка ставшая кружкой лежала в вещмешке, я заметил две точки на карте. Обозначенные нейтральным цветом, они шли точно ко мне в овраг.

На всякий случай положил "Скорпиона" себе на колени, а ножи все время описывающие вокруг меня кривые восьмерки, небольшим усилием мысли отвел назад и вверх, туда, где их не будет видно.

"Стоило зачернить лезвия", промелькнула запоздалая мысль. До игроков, а это определенно были они, оставалось еще метров

пятьдесят, когда один из них крикнул:

- Не разрешите ли нам со спутницей присоединиться к вашему костру? - голос был уверенным и вроде бы не содержал в себе ничего кроме доброжелательности. Впрочем, такие вещи трудно опознать.

- Да, конечно, - все еще сомневаясь, я все же разрешил им спуститься ко мне. Можно было бы и отказать, но уверен, что это было бы подозрительно. Да и не факт, что меня послушали бы.

Тем временем, игроки уже были на подступах и стали аккуратно спускаться в овраг. Первым шел парень, явно танк, облаченный в броню, выкрашенную в серых, с разводами, тонах. Следом за ним спустилась девушка, снайпер, если судить по огромной винтовке с оптическим прицелом.

- Извините, что напросились, просто очень уж неуютно ночевать в открытом поле, - парень немного стушевался, увидев меня в одиночестве, но постарался этого не показывать. - Я Арен, а это моя спутница Кула.

- Привет Арен и Кула, меня зовут Игорь, - немного удивившись имени девушки, я левой рукой указал на место у костра. - Располагайтесь как вам удобно.

"Хорошо, что ник уже не сияет алым", подумалось мне. Игроки так же как я, набрали ключевой воды во фляги, и, набрав достаточно топлива стали разогревать еду. У них, в отличие от меня, был котелок а так же различные крупы и специи.

Пока девушка колдовала над котлом, парень разглядывал меня. Они оба были 25 уровня, и внушали уважение. Хотя мне казалось, что победить их случись сражаться, удастся без особых затруднений. Я даже начал мысленно выстраивать тактику действий, но меня оторвал от размышлений голос Арена:

- Опасно путешествовать этим маршрутом с твоим уровнем, - он говорил совершенно без угрозы, это чувствовалось, но слова от этого не стали приятнее.

- Я могу за себя постоять, - ответил, стараясь, чтобы голос звучал как можно безразличнее.

- Да, наверное, - тут парень отвлекся на завибрировавший КПК, и на время выпал из беседы.

Зато девушка тут же подхватила эстафету:

- Ты тоже в Топлонку путь держишь? - она не снимала свою полумаску, но я бы мог поклясться, что девушка нереально красива.

Топлонка это был такой городок, совсем рядом с местом, отмеченным на карте. Я приметил ее еще, когда прокладывал предварительный маршрут. Впрочем, игроки называли так всю локацию.

- Да, хочу податься в места, где свободнее, - подразумевая количество игроков на квадратный метр, объяснил девушке свою, только что придуманную цель путешествия.

- Да, мы, поэтому тоже идем туда, - она медленно помешивала еду, не переставая разговаривать. - У тебя уже есть с кем пройти туннель?

- О чем ты?

- Туннель, - она повторила это слово, как будто оно должно было мне что-то сказать. - Сквозной данж, через который можно пройти в город. Групповой.

- Этого я не учел, - тут же зарывшись в наладонник, принялся искать такой важный момент, который непонятным образом упустил до этого.

И правда, прям перед квадратиком с воротами и башней, что символически обозначало город, была какая-то труба, подходящая почти в упор к городу. Я думал это просто для красоты значок, а оказалось иначе.

- Кхм, думал там найти кого-то подходящего, - сказал, и сам понял, как натянуто это звучит. - Ладно, каюсь, я не учел этот момент. Проклятый туннель так близко нарисован, что показался мне одной картинкой.

Девушка и парень синхронно рассмеялись, назвав меня неопытным игроком.

- Знаешь, обычно мы так не поступаем, - не без сомнения сказала Кула. - Но раз уж ты приютил нас, и честно признался, что кое-чего не учел, - тут она снова усмехнулась, - мы предложим тебе место в группе.

И тут же, на КПК пришло сообщение:

Игрок Кула (одиночка) предлагает вам вступить в группу. Командир Кула.

Принять?

Да/Нет

С трудом подавив радостный возглас и желание принять приглашение, свернул сообщение, не выбрав ни да, ни нет.

- Мне нужно это обдумать, - уж слишком быстро все произошло, невольно вызывая подозрения. Хотя эмпатия молчала, не выказывая беспокойства. Но так же мои чувства не предупреждали о выходке Кома.

- Думай, до утра время есть, - сказал Арен, погасивший подсветку на своем КПК. Я, к слову сказать, так не умел, и мне всегда приходилось ждать, пока экран сам потухнет.

- Кушать будешь? - буднично, словно мы знакомы уже много лет, обратилась ко мне девушка.

- Спасибо, но я уже.

- Ладно, как хочешь, - она пожала плечами и отправила первую ложку пахучей каши себе в рот. Что ж мне и правда не хотелось есть. Вкус шоколада, такой любимый и казалось прочно забытый, был куда желаннее любой каши, будь она хоть тысячу раз превосходной, полезной и прочее.

Уснуть удалось на удивление просто. Вот я в пол глаза наблюдаю, как танк ходит по периметру, расставляя какие-то металлические колышки. Пришлось медленно опустить ножи на землю, уже практически полностью остывшую от дневного жара. А вот я уже несусь на скоростном катере по огромной акватории.

*****

Утро выдалось на редкость хмурым, чему во многом способствовал весьма недовольный моим ответом танк.

- Ты же понимаешь, что сам не сможешь попасть в туннель? - спросила меня тогда девушка.

- Ладно, но учти, бесплатно больше пойти не предложим! - Арен быстро отключил периметр - те самые колышки, что расставлял ночью. Для этого ему пришлось согнуть левую руку, где КПК был спрятан под броней, на внутренней части руки, чуть ниже запястья.

И только теперь я смог покинуть овраг, не боясь получить заряд свинца от переносной сторожевой турели. Когда утром, проснувшись первым, попытался уйти от ребят без прощаний, четырех ствольный пулемет ненавязчиво так навел на меня свой прицел. Поэтому пришлось сидеть и ждать, пока не проснуться остальные. Тела игроков не пропадали, когда они покидали игру, делая ее еще сложнее, чем я представлял. И настроенный на обе стороны охранный периметр напрочь отбил бы желание нанести игрокам вред. Видимо все же не доверяли мне, что, безусловно, правильно.

Дождавшись пока игроки придут в себя, сказал, что и дальше желаю двигаться в одиночестве, и вежливо поблагодарив, попрощался.

Как только овраг оказался за спиной, вздохнул свободнее. Тем не менее, теперь вместо того чтобы следовать на прямик, как было запланировано, сместился немного влево. Не так критично, чтобы пройти мимо туннеля, но зато с парой игроков пересечься точно не должен был.

Уже привычно запустив в воздух ножи, взял в руку "Скорпиона" - местность эта кишела мутировавшими животными, в основном крысами, но попадались так же собаки, и что хуже всего - коты.

Коты имели очень мало очков жизней, но были чрезвычайно быстрыми и опасными. Впервые попав под атаку, использовал

"Контроль Разума", не потому что хотел протестировать новую возможность, а от испуга.

Вы атакованы противником "Пустынник", получен урон 230 (укус)

"Пустынник" наносит урон 35 (когти)

Тварь напала сзади, прыгнула на спину и острыми зубами впилась мне в шею, не защищённую шлемом. Когда я попытался сорвать ее со спины, то животина полоснула меня по руке своими когтями, распоров мягкое покрытие на внутренней стороне ладони.

- А, тварь! - не имея возможности снять моба со спины, упал на него, решив придавить своим телом. Но кот извернулся и отпрыгнул в сторону, а потом снова прыгнул, с легкостью уходя от моей беспорядочной очереди из пистолета-пулемета.

Тогда в дело пошли ножи, и выяснилось, что скорость мысли слегка превышает реакцию противника - два ножа попали в тело, покрытое рыжей шерстью.

И только когда Пустынник атаковал меня повторно, я активировал "Контроль разума". Всего за один миг мир преобразился - краски стали насыщеннее, воздух наполнился запахами, которые ранее были не доступны. Тут же промелькнуло понимание, почему пси-щит не сработал на первую атаку - моб беспрепятственно проник за него и лишь потом вцепился мне в шею.

Сам Пустынник, представляющий собой обычного кота, разве что очень уж крупного, был рыже-коричневым, что позволяло ему отлично маскироваться среди кустарника и пожухлой травы.

Пока работал "Контроль Разума", я успел поднять в воздух все свои четыре ножа, причем два из них предварительно выдернул из тела кота, и снова отправил в противника.

Эффект закончился, вызвав ужасный приступ головной боли, но хуже была потеря тех ощущений, что приносило это умение. Пролежав около минуты на холодной земле, еще не нагретой теплом светил, кое-как с помощью локтя поднялся и дошел до поверженного кота. Два ножа торчали из глазниц, один попал в живот, а последних был там, где, по моему мнению, должно находиться сердце.

- Что-то я непозволительно расслабился, - усевшись на тушку поверженного противника, больше присесть было негде, достал энергетический батончик и принялся вяло его жевать.

Дальняя дорога всегда, в любом из миров как виртуальном, так и реальном, умела преподносить сюрпризы, причем приятные гораздо реже. Напади два таких моба сразу и мне придется начинать свой путь сначала.

- Вот это да, - отложив надкусанный батончик на колено, быстро полез в настройки своего КПК.

Желаете установить точку привязки?

Внимание у Вас имеется 3/5 свободных точек.

Да/Нет

Еще как желаю!

- Фух, Игорь, пора тебе брать себя в руки и не совершать глупых ошибок! - собственный голос звучал как-то глухо и непривычно. Пожалуй, зря я отказался от компании тех игроков. Может так случиться, что в одиночку до туннеля и не доберусь. - Ну, уж нет, еще как дойду!

Отбросив в сторону недоеденный батончик, встал на ноги, непроизвольно отряхнув бедра и ноги. Дотронувшись до трупа, просмотрел список трофеев: один сломанный коготь, два малых резца, и кусок шерсти, а так же 20 кредитов, непонятно каким образом, оказавшиеся у моба.

Шея болела, но быстрый взгляд на строку состояния показал, полное отсутствие отравлений и прочих негативных эффектов, так что я был готов двигаться дальше. Тем более что на краю карты появились две знакомые нейтральные точки - игроки продолжили свой путь. А значит, пора и мне.

Перехватив "Скорпиона", ментальным усилием поднял в воздух метательные ножи, и легким шагом, стараясь не шуметь, пошел вперед. Когда-то, еще в период минимальной военной подготовки, старый инструктор-инвалид, учил нас "правильно" ходить, но никто из группы, включая меня, не принимал его слова всерьез. О какой тихой походке можно говорить, когда практически каждое боевое облачение оснащено десятком сервомоторов, жужжащих беспрерывно?!

Что ж, вот и настало время пожалеть об упущенном знании, ну а о шлеме, который не подходил к костюму и был мною продан, жалел с того самого момента как клыкастая тварь впилась мне в шею.

Над пустошами раздавались звуки выстрелов - частые от автомата, и редкие, но более мощные, очевидно от снайперской винтовки Кулы.

Им порой вторили мои очереди из "Скорпиона". Крысы разлетались на куски от трех-пяти попаданий и это с учетом простых патронов, которые дико хотелось заменить разрывными. В псов приходилось запускать ножи, а особо живучих встречать "Броском". Но больше всего хлопот доставляли "Пустынники", дикие коты, как я называл их про себя.

Один раз мне удалось найти лежку такого моба, тогда я сменил пулемет на револьвер, и не решаясь на риск, активировал

"Рой", отправив две пули точно в голову противнику.

Получен опыт!

Порадовало меня сообщение, тогда я попытался исследовать лежку зверя, чтобы и впредь находить подобные места, но, увы, система решила иначе:

Невозможно внести в базу данных радара!

Низкий показатель: Знание, Интеллект

Низкий показатель: Охотник, Добытчик, Разведчик

Внимание: чтобы пополнить базу самостоятельно, повысьте свои характеристики и изучите одну из профессий.

- Не очень то и хотелось, - обиженно сказал небесам, пнув ногой пучок травы. Удар был сильным, и пучок травы вместе с корнями отлетел на несколько метров вперед.

Секундой позже, пришло ощущение чьей-то ярости. Опасность!

Из-за пожухлого кустарника на меня выскочил настоящий гигант:

Мутировавший Пес-вожак, уровень 28

Жизнь 4600

Не было никаких предупреждений или гляделок, нет, моб просто прыгнул мне на грудь, стараясь повалить на землю. Но это была прямая атака, поэтому мой щит сработал, как подобает, правда на землю я все же упал.

Из положения лежа выпустил оставшиеся в барабане патроны по противнику, который не стал даже уклоняться. Пес еле слышно рычал, стараясь ударами огромных лап проломить защиту и ему это почти удалось. Но тут в спину твари впились сразу четыре ножа, а следом прилетел тесак, телекинезом вырванный из ножен на спине.

Получен опыт!

- Не так уж сложно, - быстро поднялся, чтобы удостовериться в отсутствии других противников. - Пес пришел оттуда, пойдем, посмотрим.

Лежка вожака была обустроена куда серьезнее, чем у "Пустынника", а главное, что там имелись трофеи:

Сломанный респиратор

Описание: смените фильтры, замените ремешки и пользуйтесь

Серо-зеленый, покрытый царапинами, он был практически засыпан землей и пожухлой листвой. Под ним оказались засыпанными более значимые вещи.

Упаковка патронов, 100 шт., калибр 9мм.

Сигнальный факел, 3 шт.

Автоматический пистолет СПАУ X (сломан)
Количество патронов в магазине: 16
Калибр: 9 мм
Скорострельность: Высокая
Точность: средняя
Описание: пистолет, собранный по чертежам, найденным в старинном **военном бункере. Пользуется большой популярностью у военизированных подразделений.**

Автоматическое оружие, это именно то, что, по моему мнению, было одной из опор моего стиля игры. Револьвер О?кара был хорош, даже очень, но он мне не подходил. Лучшим выходом было продать его первому попавшемуся торговцу, а на вырученные деньги починить СПАУ.

Спрятав найденные трофеи в мешок, по проторенной дорожке вернулся на тропу и не спеша продолжил свой путь. Собаки, крысы, редкие, но опасные "Пустынники", не позволяли расслабиться, а нечастые трофеи в виде чьих-то потерянных сумок, или мертвых людей, позволяли пополнять припасы и иногда, очень редко, находить ценные трофеи.

До обеда моей наградой стали тысячи опыта, три гранаты, пара сотен разномастных патронов, сломанные респиратор и пистолет, а так же куски шкур, обломки когтей и зубов. Кредиты давали только за котов. Когда одно из светил было уже в зените, прервался на обед. Причем для этого пришлось сместиться в сторону дороги - пройти по намеченному маршруту было невозможно, так как путь перегодили скалы, и обломки всяких конструкций от которых так сильно несло радиацией, что даже мне сносило здоровья больше, чем восстанавливало.

Выбравшись на дорогу, встретился взглядом с дулом винтовки уже знакомой девушки:

- А это ты Игорь? - явно удивившись, Кула спрятала винтовку за спину. - Не ожидала тебя тут увидеть.

- Взаимно, где здоровый? - наблюдая за отметкой на карте, символизирующей танка, в свою очередь поинтересовался у девушки, которая снова собиралась что-то готовить.

- Арен ищет топливо для костра, - ответила девушка, уже мелко нарезающая овощи на весу, от чего каждый новый ломтик падал прямо в нержавеющую миску. - Если хочешь пообедать, можешь к нему присоединиться.

Первой мыслью было пройти немного дальше и уже там, в одиночестве, употребить армейский сух паёк, но что-то меня остановило. Может быть, это жажда общения с живыми людьми, а может банальный голод и нежелание давиться твердыми галетами. Не знаю.

Тем не менее, кивнув, выложил на землю рядом с девушкой пару банок консервированного мяса, и пошел в обратную сторону, сказав:

- Мой вклад, помимо дров.

Девушка лишь рассеянно кивнула, рассматривая нежданное пополнение продуктовой базы.

Собирать топливо для костра весьма простая задача - ищи сухие ветки, траву и тростник, да клади в инвентарь либо тащи в руках. Я предпочел пользоваться телекинезом, особенно когда тягал крупные куски бревен из зараженной радиацией зоны. В итоге к месту стоянки притащил палок и веток столько, что можно было бы небольшой плот связать.

- Ого, это здорово, что ты с запасом взял! - тут же порадовался Арен. - В тоннеле, случись, что не придется тратить керосин или спирт.

- Садись, еда уже почти готова, - девушка была настроена куда серьезнее, чем ее товарищ, и чувствовалось, что ее отношение ко мне изменилось.

- Хорошо, а то я проголодался, - стараясь поддержать беседу, присел поближе к костру, ожидая, когда можно будет получить свою порцию, коричнево-серой каши, одуряюще приятно пахнувшей мясом и специями.

Во время еды разговаривал только танк, в основном о том, как следует проходить данж, и чего стоит опасаться.

- Игорь, ты пойми, - горячо говорил игрок, - суть этого места в том, чтобы сократить дорогу до Топлонки. Там не выпадает ничего кроме маленького количества боеприпасов, какой-то еды и немного кредитов. Идеальным считается прохождение за 4 часа, когда при этом ты теряешь не более пары сотен кредитов.

- Понятно, думаю, мы справимся, - обед уже был завершен, и я бодро поднялся на ноги.

- Мы? Так ты все же решил идти с нами? - в голосе девушки был неприкрытый сарказм.

- К сожалению, мой путь до этого места показал, что одному весьма сложно справляться с мобами, - чистая правда, но даже при таком раскладе, я двигался немногим медленнее этих двоих.

- Но от бесплатной помощи ты отказался, - весело напомнил Арен, - а значит, что придется платить.

Его слова были не очень приятными, пускай все это и было сдобрено улыбкой, но делать было нечего.

- 300 кредитов хватит? Большего у меня нет, - конечно это было небольшой ложью, но и отдавать все деньги было неразумно.

- Хватит, - сказала Кула. - Отдашь после выхода из тоннеля.

Идем.

Перед входом в данж никого не было, чему сильно порадовались мои попутчики, а танк пояснил:

- Ты, наверное, еще с таким не сталкивался, но тут только один путь и все желающие попадают в одно и то же место, - настраивая одному ему известным способом амуницию, продолжал вводить меня в курс дела парень. - Респ мобов через полчаса, поэтому и входить можно через каждые 30 минут.

- Ты не удивляйся, - вмешалась девушка, - тут не часто приходиться ждать своей очереди. За те разы, что мы проходили здесь, только единожды пришлось ждать два часа.

- Значит, нам повезло, - бодрым голосом сказал я, и первым пошел к входу в данж.

- Эй, ты куда собрался? А ну стой! - тут же сказала Кула.

- Что такое? - моему удивлению не было предела, приглашение в группу мне уже кинули, и я его подтвердил, а теперь вот останавливают.

- Идем боевым порядком, Арен, ты, я. Понятно? - и откуда только в ее голосе появилась сталь?

- Да.

- Отлично, тогда идем.

*****

Вход в туннель был выполнен в виде арки, от которой вниз шли ступени. Всюду валялись куски бетона, а из стен торчали куски проводов и ржавые прутья арматуры. В углах ступеней, там где они вплотную подходили к стенам, валялся мусор.

Арен аккуратно переступал сразу через две ступени, постоянно жалуясь, что его костюм не предназначен для таких маневров. Честно сказать, тут он был прав, его броня была весьма устойчивой, что во многом достигалась за счет увеличенной площади опоры. Другими словами, ноги у его брони были огромными, особенно подошвы металлических ступней, из-за чего только треть стопы находила опору на ступеньке.

К счастью, в этот момент на нас никто не напал. Не было нападения так же, когда наш отряд прошел сквозь разбитые стекла входной двери.

- Дальше будь внимателен, - предупредила меня Кула, - здесь обычно нападают дикие собаки.

Я же просто кивнул, в очередной раз, порадовавшись картам и прошивке, что была заложена в КПК торговца, напавшего на меня в первые дни игры. Ведь именно на этой карте сейчас светились алые огоньки - затаившиеся в засаде противники.

"Стоит предупредить ребят об этом", мелькнула мысль, но тут же пропала, испугавшись громких звуков - это наш танк

активировал какой-то навык, используя наружные динамики. Звук был громким и противным, так что не удивительно, что затаившиеся было противники, тут же на него среагировали.

С трех сторон, исключительно из темных углов, на парня кинулись собаки. В отличие от уже встреченных мною, эти не были поражены радиацией и заметно отличались от своих сородичей.

Дикий пес, 22 уровень

Жизнь 1850

Они выглядели куда милее - без язв и залысин, эти собаки мало отличались от дворовых, и были такими же худыми. Имея мало очков жизни, он были очень быстры. С момента звуковой атаки, прошло лишь пару мгновений, а жизнь танка уже стала проседать.

- Бей их! - тут же приказала Кула, удостоверившись, что мобы заняты исключительно танком.

Тесак привычно разместился в ладони, радуя своей тяжестью, а заряженный "Скорпион" стал хищно выискивать противника. Первый же пес, атакуя которого я не боялся попасть по Арену, получил около семи попаданий и контрольный удар в брюхо, прежде чем умер. За это время Кула одиночным выстрелом в голову вынесла своего противника, а двух других расстрелял танк. При этом одну из собак он прижал к земле ногой и раздавил ей череп. Пятого противника добила Кула, когда я разрядил в него остаток своего магазина, и появилась опасность, что пес нападет на меня.

- Жестоко, - первое что пришло на ум, после скоротечного боя.

- Это игра парень, - Арен был явно доволен собой, - к тому же это эффективно, что наиболее важно.

- Ага, понимаю, - на самом деле, мне было неприятно. Одно дело, когда человек борется за свою жизнь, пускай и игровую, и совсем иное, когда он наслаждается убийствами.

- Лут, и идем дальше, - девушка явно была не намерена здесь задерживаться.

Так мы и шли, по наполовину засыпанному туннелю, отбивая постоянные атаки бродячих собак, и иногда, крыс. Уходило довольно много патронов, и иной раз приходилось изрядно постараться, чтобы не умереть. При этом, мне иногда приходилось пользоваться своими навыками, но вроде бы никто этого не заметил. Дорогу мы коротали за беседой, которую мне без особого труда удавалось удерживать в нужном русле.

- А вы много зарабатываете на игре? - как бы невзначай спросил я, наблюдая за тем, как бережно снимает шкуры с

животных Арен.

- Зарабатываем? - танк басовито расхохотался. - В играх принято тратить деньги, а не зарабатывать! Хорошим тоном считается играть без денежных вливаний со стороны, но так может не каждый. Например, мы с Кулой потратились только на первоначальные базы знаний и все.

Эта новость вызвала у меня ступор. Неужели в будущем не придумали способа заработать на играх? Но тут в разговор вмешалась девушка:

- Заработать можно только прокачкой богатенького новичка, но таких не бывает много и обычно заказы поступают напрямую к главам кланов. Или можно писать мануалы по игре, а так же снимать видео, - последнее Кула проговорила с явным сомнением. - Хотя я и не слышала, чтобы кто-то зарабатывал этим на жизнь. Люди идут сюда отдохнуть от обыденности, побыть особенными.

- А кланы? Они что вкладывают деньги в игру, зная, что обратно ничего не получат? - еще один, родившийся спонтанно вопрос.

- Игорь, с какой ты планеты? - в очередной, уже, наверное, сотый раз, удивился танк. - Кланы создаются, чтобы захватывать территории, шахты, поселки, и получать с них кредиты и квесты. Это сделано для того, чтобы можно было получать деньги внутри игры, и тем самым меньше тратить реальных.

- Но на деле, это очередная заманухa, - как-то грустно сказала девушка. - Хочешь чего-то достичь? Будь добр, потраться на уникальный ствол, или имплант, или класс игрока. На что угодно, в общем, и тогда, у тебя чуть-чуть больше шансов, чем у остальных.

- Значит, баланс тут хорош? - лично по моим ощущениям, баланс если и был, то хорошо замаскированный.

- Баланс это отдельная тема, - уже без смеха сказал танк, - по этому поводу ведутся тысячи споров.

- Не понял?

- Игорь, для тех, кто давно играет в эту игру, - девушка кивком указала на танка, - очевидна одна вещь.

- Какая? - интересно, сойдутся ли у нас впечатления.

- В игре есть люди, способные развивать что угодно и в любых количествах, причем без штрафов, - девушка принялась загибать пальцы. - Есть мутанты, которые способны голыми руками разрывать штурмовиков в геродермах, и есть псионики. Эти рвут людей и мутантов, но испытывают свои сложности с роботами и зверьем. Но при этом нет возможности играть за роботов.

- То есть в ПВП, игрок псионик в любом случае сильнее? -

вопрос был задан излишне радостным тоном, чем вызвал немое недоумение у моих попутчиков.

- Да, и это явный дисбаланс. Даже с учетом того, что играть за психоника дико дорого: все эти импланты, оружие и доспехи. Все очень дорого. - Последнее, Арен сказал мечтательно.

- А если будет мутант-психоник? - очередью срезав очередного пса, попытавшегося зайти за спину танку, спросил я.

- Тогда его одолеет только робот или киборг, ну или более высокоуровневый штурмовик в крутой броне, - сказал парень.

- Или снайпер, - весомо добавила Кула, метким выстрелом снявшая последнего пса. - С дальней дистанции.

- Я все это упустил из виду, начав играть, - выход был уже близко, мы подошли к ступеням, ведущим наверх, поэтому нужно было как-то завершить разговор, не вызвав подозрений.

- Как и все новички, - беззлобно сказал Арен.

- Так-так, и кто же это? - вдруг раздался голос, он принадлежал человеку, стоявшему на верхней ступени. А рядом с ним находилось еще двое. - Решили пройти по нашему туннелю, а заплатить за проход забыли? Ничего, мы принимаем оплату на выходе.

Спутники говорившего громко засмеялись, видимо шутка им понравилась.

- Пшел прочь, пока цел, - Кула молниеносно сорвала винтовку с плеча и прицелилась в главаря.

- И что? Выстрелишь? - смелый парень, даже не шелохнулся. - Хочешь покраснеть прямо перед городом? Ну-ну. Тысяча кредитов с каждого, и можете быть свободны.

Заболтался, на какие-то жалкие мгновения потерял бдительность, и тут же поплатился за это. На карте было показано пять лишних точек - звезда. Но все они находились на поверхности, поэтому мы их и не видели.

Понимая, что ребята не знают, как быть, решил высказаться:

- Парни, вас всего пятеро, - проникновенным и достаточно тихим голосом, начал я. - Оставьте нас в покое, и так уж и быть, сегодня я вас не трону.

- Аххаах, грозный оборванец 22 уровня, угрожает нам, - смех посыпался со всех сторон, кроме спины. - Кто-нибудь, шуганите его.

Про повышение уровня я как-то и позабыл, сначала из-за боя, а затем из-за разговоров. Нужно будет не забыть вложить очки умений, но это после. Сейчас важно не отправится на перерождение.

При подъёме по ступеням, получалось так, что свет от светила попадал в глаза, поэтому ничего кроме трех темных

силуэтов видно не было. Но когда одна из теней зашевелились, стало понятно, кто будет меня пугать. Так как я был в центре нашего построения, и при выходе из данжа сместился правее, то у стрелка был выбор - стрелять еще правее, ближе к стене, или передо мною.

Зажмурившись, я сделал шаг вперед и вправо, и попал под очередь.

Внимание, вас атаковал игрок "Скрыто", вы можете атаковать в ответ.

Дальше события понеслись вскачь - главарь заорал на стрелявшего, Кула выстрелила в него. Танк принялся поливать свинцом всех стоящих наверху. А третий из вымогателей, пока еще не проявивший себя ничем, закинул вниз два предмета.

- Гранаты! - тут же прокричал Арен. - Поднимайтесь наверх, я приму!

- А смысл? - тут же высказалась Кула и не сделала даже попытки подняться вверх. - Без тебя нас убьют в поле.

Тут же на ум пришла мысль о точке привязки, которая в паре минут ходьбы от входа в туннель. Делать было нечего, пришлось использовать телекинез.

Небольшое усилие, что ножи что гранаты, мне теперь все равно, и рифленые продолговатые цилиндры, несущие в себе силу стереть все наши успехи в прохождении туннеля, полетели наружу. Рассчитать траекторию броска таким образом, чтобы взрывом задело кого-то из ПК, было сложной задачей. И какового же было мое удивление, когда сразу два игрока отправились на перерождение.

Враг убит.

Получен опыт!

Враг убит.

Получен опыт!

- Добил, кажется, - удивленно сказал я, тут же срываясь вверх по ступеням за танком и девушкой-снайпером. Арен примерно на середине пути использовал какой-то свой навык, и под дружный рев сервомоторов огромная железная туша резко прыгнула вверх на добрых три метра.

- Штурмовой прием, - невозмутимо пояснила мне Кула. - Бьем по 1 цели, я маркирую.

Мне оставалось только кивнуть. Выбрались на поверхность мы не привычной уже степи, но в болоте. Зато тут имелась нормальная зеленая трава, и даже чахлые деревья. Но мое внимание привлекли не они, а три игрока с алыми никами. Два из них были вооружены автоматическим оружием, а третий держал в руках странного вида клинок. Вторая рука его была

занята револьвером, не таким красивым как мой Орел, но внушающим уважение.

- Тот, что с клинком, мой! - прокричал я ребятам, и не отвлекаясь на чужие приказы, устремился к противнику, который казалось, только этого и ждал.

Его ник, как и у прочей братии, оставался скрытым, но не менее красным. Он дождался пока я подойду на достаточное для атаки расстояние, и тут же выстрелил. От разрывной пули, просто дичайшего калибра, еще расходились круги по пси-щиту, когда в тоже место угодил клинок.

- Хороший клинок, я его заберу, - весело сказал я в лицо игроку. И пусть оно было спрятано за зачерненной маской, уверен, что парень испугался.

Активировав "Бросок", тут же поднял в воздух все свои метательные ножи. С треском раздираемого комбинезона все они попали в цель, заставив игрока болезненно вскрикнуть. За спиной раздавались выстрелы, ни мои попутчики, ни ПКшеры не могли взять вверх, но мне было все равно. Наконец-то я нашел замену тесаку, и был твердо намерен получить клинок.

Мое внимание привлек кусок металла, ржавый он валялся в грязи, недалеко от выхода из туннеля. И пускай тут тоже имелись непроходимые скалы с повышенным радиационным фоном, но тут так же были и деревья. Именно в один из стволов и полетел уголок, вонзившись на треть, он расколол древесину на несколько сантиметров.

Все это время мой противник приходил в себя и даже не смог перейти в атаку. Я же используя "Захват" поднял его над землей, а затем активировал откатившийся "Бросок", буквально насаживая противника на ржавую железку.

Он еще имел около 10% жизней, когда я вырвал из его так и не разжавшейся руки клинок.

Меч "Звездопад", тип одноручное

Рубящий урон: 100-130

Колющий урон: ???

Описание: трофейный клинок одного из капитанов звездного десанта. Считался утерянным. Только прошедшим кадровую подготовку офицерам космического флота известны все его свойства.

Это оружие не походило ни на одно из виденных мною ранее - длинной менее метра, оно казалось, состояло из трех частей, каждая последующая тоньше и острее предыдущей. При этом у клинка не имелось острой заточки, видимо подразумевалось, что этим мечом нужно рубить. Хотя острый конец как бы намекал на возможность насадить своего врага как на булавку. От маленькой

гарды, в виде переплетенных хвостов от комет, тянулась шипастая дуга, призванная защитить пальцы от ударов, а при случае способная послужить кастетом. Отличная находка, но пока пусть лежит в инвентаре.

- Знаешь, с твоей стороны было некрасиво бросить бой, ради трофея, пускай и столь заманчивого, - раздался за моей спиной голос девушки. Пока я занимался осмотром трофея, выстрелы перестали звучать, но обращать на это внимание было некогда.

Теперь же, обернувшись, я видел направленный на меня автомат Арена и дуло винтовки Кулы.

- Кто ты такой? - угрюмо спросил танк.

Глава 16. Броня

- Просто игрок, спокойнее, - вот так всегда, помог людям не лишиться денег и вещей, а они вместо благодарности перевели свое оружие на меня. - Не вздумайте стрелять.

- И почему нам не стрелять? - голос Кулы так и сочился неприязнью. - Ты нас всю дорогу обманывал!

- А еще неопытным прикидывался, - в сердцах сказал Арен. - Все банальные вопросы задать успел.

Решил отвечать по порядку, чтобы не возникало путаницы, да и ситуацию явно стоило разрядить - еще один бой я вполне мог и не пережить.

- Стрелять вам не стоит, потому что перед вами псионик, который вам не враг. Это раз. И не было никакого обмана - так уж вышло, что перед погружением в игру мне не удалось прочитать о ней ничего стоящего, а теперь некогда, - наверное, со стороны эти объяснения казались либо наглой ложью, либо чем-то весьма загадочным.

Как бы там ни было, игроки опустили оружие, хоть и не убрали его полностью, а я почувствовал, как сгустившееся было напряжение, повисшее в воздухе, слегка отступило.

- Псионик значит, - сказала девушка после того как отправила недовольного танка собирать трофеи с игроков. - Теперь понятно, почему ты двигался едва ли не быстрее нас, когда шел в стороне от дороги.

- Это мое право - говорить об этом или нет, - возможно, ответ вышел чуть грубее, чем следовало.

- Действительно, - Кула так ни разу не сняла свой шлем, поэтому ее лица мне увидеть не удалось. Тем не менее, моя уверенность в ее красоте никуда не исчезла. - В общем так, наша договоренность немного меняется.

- Почему?

- Ты спас нас от ПК, позволил сохранить время и кредиты, - бодрым голосом сказал подошедший танк, видимо закончивший сбор трофеев.

- Да и поэтому, - тут же девушка-снайпер подхватила и продолжила мысль Арена. - Тебе положена доля в добыче, которую мы хотели бы отдать кредитами. Если ты не против.

- Меч я оставлю себе, - тут же, на всякий случай, внес ясность.

- Его никто и не считает, хотя вещь стоящая, - тут же согласилась девушка. - Тогда, с учетом примерной стоимости, твоя доля составляет 321 кредит.

Игрок Кула желает оформить перевод: 321 кредит

Подтвердить?

Да/Нет

- Спасибо ребята, и до свидания, - идти в город мне было незачем, так что я сразу выбрать путь к точке задания на карте. Правда при этом осознанно шел не напрямую, хотя в болотах прямо и не походишь, а с большим крюком.

Топлонка, которую игроки звали Топь Лока, или локация Топь, или болото, полностью оправдывала свое название.

Но тут, по крайней мере, хотя бы имелась не пожухлая растительность, а весьма сочная зеленая трава. Да и деревья выглядели куда краше и приятнее для взора.

Любуясь местными красотами, я шел по колено в воде, осторожно нащупывая дорогу, среди потомленных корней, обломков древней техники и зданий, ряски и ила.

Ряска - маленькое зеленое растение с длинным полупрозрачным корнем, покрывала воду тонким слоем, и мгновенно цеплялась к ногам. Но вреда от нее не было, кроме ухудшения обзора.

Чего нельзя сказать о маленьких мошках, которые огромными скопищами летали над водой.

Мохка, уровень 1

Урон: 1-3

Дополнительно: обход брони, возможность заражения

Описание: нечто среднее между комаром и маленькой мухой, Мокха, является настоящим бичем Топлонки. Некоторые особи чрезвычайно ядовиты. Города и поселки спасаются от этих насекомых с помощью огнеметов.

Смехотворный урон и низкий уровень компенсировался количеством мобов - в самом мелком облаке их было не менее тысячи.

- Эх, сюда бы огнемет или зажигательную гранату, - с чувством сказал я, наблюдая, как мошкара постепенно облепляет мой пси-щит.

Если бы не эта защита, дыр в которой просто не имелось, мне бы пришлось разворачиваться и идти в город, искать защитный костюм или огнемет. Впрочем, идея заняться уничтожение мошкары стала казаться не такой уж классной, после того как я запустил один из ножей в скопище мобов. ИХ было так много, что нож задел сразу пару особей.

Опыт, полученный за трех мошек, не принес и единицы.

- Хм, это стоит исследовать, - мне и вправду стало интересно, во сколько же оценивается убийство мошки. Так что вокруг моего щита с большой скоростью стали кружиться ножи, срезая мобов десятками.

Получен опыт
Получен опыт

Сообщения посыпались градом, но открытый лог, несколько насмешил - каждое сообщение на КПК, сопровождалось единичкой опыта. Посчитав количество трупиков, и сопоставив цифры с получением опыта, выяснил, что каждые десять трупиков приносили единицу опыта. Довольно щедро, если подумать.

На миг представил свои действия, владей я пирокинезом. Перед внутренним взором предстала картинка: огромное огненное облако гоняется за панически жужжащими облаками мошек. Усмехнувшись, закончил с экспериментами, и не спеша побрел в сторону бункера, или базы, где должна была находиться моя броня.

Проход по болотам до заветной отметки на карте занял практически весь световой день. Когда наконец-то мои ноги ступили на твердую поверхность, не залитую водой, я не выдержав, издал звероподобный рык радости.

Не сдерживая себя, упал спиной на сухую землю, при этом почувствовав боль у лопатки, и блаженно растянулся, давая отдых телу. Дневной переход через болота порадовал единичкой выносливости, и непередаваемым количеством различных противников: мошкара и змеи, огромные черви и ящерицы с длинной и узкой пастью, способные откусить ногу. Все эти мобы, кроме мошек, нападали исключительно из засады, и только эмпатия и пси-щит помогли мне достичь суши без невосполнимых потерь.

Теперь же, пока длился отдых, самое время была распределить очки за заработанный 22 уровень. Интуиция подсказывала, что в предстоящем бою с охранниками базы, это будет весьма кстати.

Имя: Игорь
Класс: мутант
Специализация: псионик (телекинетик)
Уровень 22
Жизнь 3450
Энергия **5800 (улучшение 50%)**
Характеристики (0 нераспределенных):
Выносливость 23
Энергия 75
Реакция 19
Интеллект 12
Знание 11

После распределения очков характеристик, пришло время самого интересного - распределение очков умений. Всего их было

пять, так как запасенные уровень назад очки целиком ушли на "Контроль разума".

Поэтому очков на открытие новых способностей не хватало, и я, не придумав ничего лучше, вложил два очка в "Телекинез", тем самым повысив радиус действия умения. Куда деть оставшиеся три очка, придумать было сложнее - все умения ветки мутанта были полезными, как и ветка оружия, не говоря уже об общей вкладке.

Немного подумав, решил усилить живучесть, вложив три очка в ветку мутанта. Свои преимущества нужно использовать, иначе они вполне могут стать недостатками.

Поэтому спустя десять минут, мой наладонник завибрировал, сообщая о выбранных улучшениях:

Крепкая кожа 2 - после изменений некоторые мутанты становятся невосприимчивыми к физическому урону. Их кожный покров приобретает свойства брони.

2 уровень улучшения - кожный покров становиться более крепким, порезы теперь не страшны. Физ.урон уменьшен на 1%, вероятность кровотечения - 3%. Цвет кожного покрова изменен.

Острое зрение - меняется структура сетчатки глаза. Нередки случаи, когда мутанты не попадаются на установленные для них ловушки, а все из-за того, что они различают больше деталей, чем обычный человек.

2 уровень улучшения - острота зрения + 20% . Ваши глаза приобрели неестественный оттенок.

Укрепленные кости 2 - ваши кости заметно упрочняются, позволяя выдерживать дополнительные нагрузки. Выносливость +2. Вероятность сломать кость -0.5%. Ваш собственный вес, увеличится на 12%.

Но радость была недолгой - мало того что эти изменения теперь заметно выделяют меня из толпы, так еще и появился новый таймер:

Внимание, встроенный медицинский регистратор обнаружил развитие спонтанной мутации.

Время: 400 часов.

Эффект: неизвестно

Описание: Мутанты изменяются на протяжении всей своей жизни, и не все мутации носят положительный, или хотя бы нейтральный характер.

- Приехали...

Выбирая улучшения, как-то совершенно забыл об этом неприятном факте. Мысли о повторных мучениях, сопровождающих мутацию, заставили заскрипеть зубами.

Впрочем, 400 часов это достаточно много и на ближайших

планах, спонтанная мутация, никак не скажется. Встав с земли, и по привычке отряхнувшись, пошел по каменной насыпи прочь от болот. Меня ждет моя броня.

*****

Вход в бункер был хорошо замаскирован, точнее, завален камнями. Огромные глыбы, перегораживали вход, создавая впечатление, что передо мной сплошная каменная стена.

Видимо каменный холм вызывал подозрения у любого игрока в этих краях, если судить об этом по оставшимся кострищам, и следам обработки камня - кто-то пытался долбить глыбы, но судя по всему, не слишком преуспел в этом.

Я же использовал телекинез, и кажется, впервые со времени погружения пожалел, что пошел по пути управления мелкими предметами - часть глыб просто на просто не поддавались моим усилиям.

Еще большие сожаления вызывало отсутствие взрывчатки. А грат было явно не достаточно, для такого завала. Пришлось использовать смекалку.

Выбрав камень средних размеров - примерно моего веса, я раз за разом разгонял его по дуге, и запускал в завал. Если мне везло, то от главной глыбы, перекрывавшей вход, откалывались достаточно крупные куски. Если не везло, то раскалывался мой снаряд. А еще после практически каждого соударения во все стороны летели мелкие осколки, больно ранившие меня и портившие броню. Но даже не это было самым противным, нет. Больше всего проблем доставляли роботы - замаскированные под камни, и выглядевшие как подобие краба с мордой собаки, эти парни появлялись после пары ударов, стараясь меня утихомирить.

В первый раз, когда эта тварь поднялась прямо у меня под ногами, я несколько растерялся, поэтому выхватил "Скорпиона" и принялся палить в металлическую спину. Но робот был глух к моим потугам, а его манипуляторы на шарнирах, как оказалось способны атаковать противника, даже если тот стоит на спине краба.

Сторожевой робот, уровень 25

Жизнь: 6000

Атака: ???

Броня: ???

Радиус агрессии: ???

Описание: робот охранник, нетипичной сборки. Для более точной информации изучите базу: Редкие роботы 3

Описание меня не сказано злило, не так сильно как непробиваемая стальная шкура или клешни-манипуляторы, но то же довольно сильно.

На помощь пришел новый клинок, который как оказалось вполне способен пробить броню робота. Отвлекая моба каменными глыбами, я по очереди вывел из строя его главные манипуляторы, а затем будучи в относительной безопасности, просто втыкал меч в место, где голова соединяется с телом. Теперь стало понятно строение клинка и плохая заточка режущей кромки - это оружие создано, чтобы пробивать броню и рубить противника, а не резать. Отсюда пришло понимание, что особенно эффективен клинок будет только в руках сильного персонажа.

Противник повержен!

Получен опыт

Кроме опыта с такой махины мне ничего не досталось - любая попытка поиска трофеев, заканчивалась вибрацией КПК: **не достаточно навыков, чтобы получить модуль ?????.**

Но за то краб, если предварительно оторвать ему все лапы и голову, отлично использовался вместо взрывчатки. Достаточно было запустить его в глыбу, перегораживающую проход, чтобы робот взорвался. А его манипуляторы, как большие, так и малые, отлично пробивали броню остальных роботов-охранников.

Всего мне понадобилось семь с половиной часов и четыре робота-охранника, чтобы расколоть глыбу и добраться до запертой двери. Двери, которая оказалась запертой.

- Вот же, - растеряно проговорил я, наблюдая перед собой мощную металлическую дверь. - И где здесь замок?

Грустно вздохнув, принялся в ручную разгребать оставшиеся небольшие камни, задавшись целью очистить всю дверь. Спустя еще сорок минут мои старания были награждены - в правом нижнем углу имелось отверстие, которое, скорее всего, являлось скважиной для ключа.

Озаренье пришло только после десятка минут, потраченного на внимательный осмотр замочной скважины.

Вашего навыка "Взлом Замков" не достаточно

Сообщал мне КПК, стоило только дотронуться до отверстия. Плюнув на все, решил довериться интуиции.

Первый же манипулятор, подобранный около места битвы, отлично вошел в отверстие, но не провернулся. Второй и третий тоже, а вот четвертый, когда я со злости ударил по нему, провалился куда-то внутрь.

- А я крутил...

Дверь практически бесшумно отошла в сторону, явив мне однообразие стального коридора, без единой двери или ответвления, но зато плавно уходящего куда-то вглубь земли.

Когда переходил порог, на КПК пришло очередное

сообщение:

Внимание, Вы входите в данж " Институт Защитников"

Рекомендованный уровень 25+

Точку привязки возможно установить только в безопасной зоне (3 метра от двери)

Улыбнувшись подсказке системы, сделал очередную привязку, с грустью отметив, что остался всего один незанятый слот.

- Ну что же, я готов!

Привычно сжав рукоять "Скорпиона", проверил пси-защиту и поднял в воздух три забракованных ранее малых манипулятора, вырванных с корнем из тел роботов - эти мини клешни показали себя куда лучше метательных ножей. А благодаря тренировкам на земляных крабах, сноровки мне хватало.

Первые сто метров были совершенно пустынными, а потом сработала сигнализация. Видимо задел что-то. Коридор тут же окрасился в алые тона, и противно завопила система защиты: **"Нарушитель! Внимание нарушитель! Срочно принять меры!"**

Всего через минуту на меня напали роботы. Больше похожие на доисторические поглотители пыли, они передвигались на шести маленьких колесах и имели по пять гибких манипуляторов с острыми лезвиями на концах.

Ремонтир, 23 уровень

Прочность 2000

Атака 30-70

Описание: малый ремонтный **робот. В ближнем бою особо опасен, для плохо бронированных бойцов.**

Трех первых роботов я насквозь пробил клешнями, не убил, но двигаться и атаковать они больше не могли. Разумеется, если только я не подходил слишком близко.

Энергии было еще больше трех с половиной тысяч, так что я щедро черпал энергию, хватая ментальными щупальцами то одного то другого, и вдребезги разбивал их об стены и сотоварищей.

А вот пистолет-пулемет, будучи заряжен простыми патронами, приносил очень мало пользы. Чтобы не расходовать понапрасну патроны, достал из-за спины меч.

Опыта в обращении с таким оружием я не имел никакого, а Ремонтиры были подходящими противниками, чтобы потренироваться.

Каждые десять минут по коридору в мою сторону неслось от семи до одиннадцати противников. Пару раз я не успевал уничтожить всех противников, и в итоге, потом приходилось биться с полутора десятками роботов разом. Но это того стоило!

Ощущения опасности и азарта, когда уклоняешься от лезвий на подвижных манипуляторах, атакуя в ответ, были ни с чем несравнимы. Разбивая в дребезги металлических болванов, прокалывая их импровизированными пиками, рубя и коля мечом, я искренне наслаждался боем.

В упоении боем, сам не заметил, когда стояние на месте, сменилось стремительным продвижением вперед. Вроде бы только что, с помощью телекинеза отрывал роботам манипуляторы, толкал их друг на друга, давил "Прессом", и колол, колол, колол, а вот уже стою в другом помещении, отчаянно пытаясь отдышаться.

Это комната оказалась завершением коридора, здесь было тихо, и не горели красные ламы. Внимательно осмотревшись, устремился к шкафчикам стоящим у дальней стены, они были навесными, и их было всего три. Под ними имелись прямоугольные квадраты, немного светлее стен. Судя по всему, именно оттуда толпами валили ремонтники.

Первый шкафчик был не заперт, но в нем ничего не имелось. Второй удалось открыть ударом кулака - язычок замка зацепился, пришлось ему немного помочь. Внутри оказался медицинский жгут, баночка какой-то жидкости, и полупустая пачка пистолетных патронов. Последний шкафчик пришлось вскрывать. Провозившись около минуты, все-таки одолел замок, и получил в награду фотографию. На ней была красивая девушка в вязаном свитере, фон был размыт и неясно где сделано фото. На обороте была надпись, сделанная красивым почерком: "*Милому Эрну, быстрее возвращайся домой! Жду тебя!!!*".

Бурые пятна на фото могли быть как разводами от слез, так и каплями крови. Посмотрев на фото еще немного, зачем-то убрал его в нагрудный карман. Не думаю, что Эрну удалось вернуться домой.

Больше в этой комнате делать было нечего, так что, наскоро перекусив галетами и энергетическим батончиком, вышел через открытую дверь в новый коридор.

Здесь уже мне повстречались более опасные противники:

Военный робот, 25 уровень

Прочность 3400

Атака 100-250

Описание: первые образцы военных роботов, после создания более совершенных моделей были переданы ученым для охраны лабораторий и исследовательск**их баз.**

И уже привычное дополнение, в котором советовали докупить специализированную базу знаний. Заметил, что со временем стал пропускать эту часть, как неинформативную.

Данный противник выглядел как буква "Т", совершенно не имел шеи, и передвигался на гусеницах. Низкую скорость передвижения и разворота моб компенсировал двумя навесными турелями, достаточно скорострельными, а сзади, оказывается, имелась ракетная установка.

Мой героический порыв напасть в лоб, закружить противника, прикрываясь щитом, потерпел поражение. Пси защита, и без того на три четверти снесенная пулеметными очередями рассыпалась от первой же ракеты, выпущенной в упор. Второй снаряд, вылетевший через секунду, отправил меня на перерождение.

Вы погибли!

Потеряно 300 кредитов и 4,7к опыта.

Желаете воскреснуть в ближайшей точке привязки?

Да/Нет

Боль от разорвавшейся в голове ракеты была острой, но быстро прошла, оставив на память о себе легкое послевкусие похмельной мигрени.

Так как это было мое первое, в этом данже, воскрешение, то и времени они не заняло. Умер и тут же воскрес, чтобы грязно выругавшись, отправится вперед по коридору, ожидая толп роботов.

- Ну, хоть эти не появляются, - без особой радости сказал я сам себе, добравшись до комнаты отдыха без единой стычки.

Аккуратно выглянул в коридор, с затаенным страхом ожидая увидеть свое собственное тело, кровавым пятном размазанное по стенам и потолку коридора. К счастью, кроме крови там ничего не было - тело исчезло.

- Пожалуй, это к лучшему, - задумчиво проговорил я, как можно осторожнее ступая по коридору. Без активации "Шага", соблюдать тишину было проблематично: гулким эхом отдавались шаги, отражаясь от стен и потолка, скрипел костюм, то и дело лязгал меч за спиной, и даже верный "Скорпион" иной раз стукался о броню, звонко отзываясь на прикосновения комбинезона к кобуре. В итоге решил его взять в руку, чтобы быть готовым к отпору, и дал себе зарок, не нападать больше в лоб.

Робота я встретил через сотню шагов, он был повернут ко мне своей стальной спиной, демонстрируя пучок проводов и явно выделяющийся на общем фоне лючок.

На миг захотелось достать нож, и, подобравшись вплотную, разделаться с противником быстро и бесшумно, но образ ракеты разрывающей голову на тысячи частей, охладил мой пыл.

Вместо этого активировал "Рой", и нажал на курок, толком не целясь. Пятнадцать патронов, ведомые моей волей устремились к

своей цели - пять в ракетную установку, и десять точно в люк, миную все остальные цели, какими бы заманчивыми они не казались.

Критическое попадание по: Военный робот, урон 150, ракетная установка временно выведена из строя.

Критическое попадание, урон 300

Критическое попадание, урон 240

Критическое попадание, урон ...

Наладонник в течение нескольких секунд, не переставая вибрировал, сигнализируя о нанесенных повреждениях. Одиннадцать сообщений об уроне, среди которых затесалось два об выведение из строя модулей: ракетной установки, и навигатора.

Пока дезориентированный робот натыкался на стены в тщетной попытке развернуться в сторону обидчика, я, выхватив клинок, бегом устремился к нему. Первую турель удалось снести одним ловким ударом, а вот со второй вышло намного хуже - робот все время врезался ее в стену, тем самым мешая мне, как следует, размахнуться. В итоге, плюнув на турель, вогнал клинок в покорёженную и простреленную насквозь спинную пластину.

Но и после этого у моба оставалось еще две сотни прочности, да к тому же каким-то образом восстановилась ракетная установка.

Заблокирован урон: 763

Зная, что следующий выстрел будет через секунду, поспешно активировал "Волну", и выпустил оставшиеся в магазине патроны по роботу. Но пули, выпущенные беспорядочно, не принесли достаточного вреда. И от второй ракеты уклониться не удалось. Уже привычно игнорируя сообщение об уроне, ментальным усилием, которое удалось неожиданно легко, подхватил валявшуюся на полу турель, и запустил ею в робота.

Урона опять не хватило, а тут еще и вторая турель заработала по мне. Очередь прошла через обе ноги и правую руку. С диким криком я упал на пол и попытался отползти, упираясь здоровой рукой, но ничего не вышло.

Боль была ужасной, но умирать повторно мне не хотелось, тем более так глупо, когда победа была уже практически в кармане. Энергии оставались крохи, но на еще одну попытку ее должно было хватить. Пытаясь мысленно ухватиться за турель, отлетевшую довольно далеко, сквозь боль с удивлением почувствовал, что турель отзывается на мои потуги. Но не та, что была оторвана, а висевшая на плече робота.

Робот стоял на одном месте, практически рядом со мной и пытался на вести на меня свое единственное оружие, видимо

ракеты закончились, но ему это пока не удавалось - я повредил ему системы прицеливания, или может быть тяги.

Мысль, что меня практически убила шальная очередь, привела за собой вспышку ярости. Подпитывая ментальные посылы дикой злобой, густо замешанной на боли, я смог перебороть систему наведения робота, вывернув турель под непредусмотренным углом.

Сопровождаемая визгом сервомоторов, турель уставилась в туловище роботу и опустилась.

- Так то, тварь! - зло крикнул я роботу, истошно копаясь в кое-как сдернутом со спины вещмешке, разыскивая трофейные гранаты. - Есть, нашел! Ну, получи родной!

Сил на бросок не оставалось, поэтому я просто толкнул рифлёный снаряд в стену, рассчитывая, что оттолкнувшись, тот окажется за спиной робота. Маневр удался, раздался громкий взрыв, мимо с визгом пролетели какие-то осколки, но своей цели я добился.

Противник повержен!

Получены травмы, срочно обратитесь к врачу!

Негативный эффект: Контузия.

В ушах протяжно звенело, перед глазами двоилось, но я старался не терять сознание. Вновь опустив руку в раскрытый мешок, достал аптечку. Уколов себе все возможные уколы, почувствовал себя легче. Теперь пришло время вправлять кости - для этого было достаточно сложить их примерно так, как было запланировано эволюцией, и покрыть специальным спреем. Минута и конечностью можно пользоваться.

Больше всего провозился с рукой, все остальное было уже намного проще. А спустя пять томительных секунд я уже остервенело рубил поверженного робота мечом, вымещая на нем всю свою злобу, страх и боль.

При этом из противника выпал один очень интересный предмет:

Инкубатор нанитов

Прочность 800/1200

Описание: ремонтные нано роботы, придуманные еще сотню лет назад. Инкубатор является обязательным для всех без исключения военных роботов, так же применяется на высококлассной броне.

Ремонту не подлежит, после поломки его надлежит сдать в утилизацию.

- Надеюсь это дорогая штука, - переступая через груду металла, злобно бросил я, заранее представляя дальнейшее путешествие.

Следующий робот ждал меня через триста шагов, но на этот раз я поступил умнее - все пятнадцать управляемых патронов полетели в ракетную установку. Если ее можно сломать, то почему бы не взорвать ракеты? И действительно, оказалось, что это возможно. При этом урон был большим, но не колоссальным, видимо сказалось наличие дополнительно брони под установкой - кем бы ни был проектировщик, но возможность детонации ракет он предусмотрел.

Пока робот пытался развернуться, я отрубил ему одну турель, а вторую сломал с помощью телекинеза. А потом беспрепятственно добил беззащитную железяку, которая правда, пыталась меня задавить.

После этого процесс уничтожения военных роботов старых моделей пошел как по маслу. Если противник был повернут ко мне "лицом", я отступал до конца зоны его патрулирования, ждал, пока он развернется и только потом атаковал.

Придерживаясь отработанной схемы, и стараясь не забывать, что я далеко не всесильный, дошел до очередной комнаты отдыха. На этот раз это была какая-то мастерская. Первым делом перекусил, следя за заполнением шкал жизни и энергий, и только когда обе из них заполнились на 100%, приступил к обыску помещения.

Центр помещения занимал верстак, собственно из-за чего я и решил, что это мастерская. Вдоль стен тянулись стеллажи, нагруженные различными приспособлениями, большая часть которых для меня определялось просто: "Опытный образец ...". Названия мне ничего не говорили, но запчасти были новыми, с полной прочностью. Вот только незнание их назначения и примерной стоимости заставляли оставлять их на полках. Сейчас хватать все подряд не имело смысла - мне еще сражаться предстоит, а вот на обратном пути, уже можно что-нибудь прихватить. Тем более меня не оставляла мысль, что где-то просто обязаны быть чертежи разработок, брони и прочего, а значит, и базы знаний. Главное, это найти их.

В ящиках верстака оказались инструменты, какие-то детали, и только в крайнем слева меня ждал приятный сюрприз, точнее два:

Газировка 0.5 л

Описание: газированная вода, используется для поднятия сил. Восстанавливает 3 очка жизни в секунду, в течении трех минут.

Пастила 0.1 кг

Описание: делается из фруктов. Незначительно повышает иммунитет, восстанавливает 80 очков жизни.

- Сладости! Обожаю сладкое! - мое настроение значительно повысилось, и теперь даже военные роботы были не так страшны как прежде. - Тут же должна быть кладовая с продуктами? Нужно ее найти!

Впрочем, отыскать кладовку рядом с мастерской я и не рассчитывал, но проверив все ящики, нашел три пачки патронов, причем в одной из пачек были зажигательные. Не особое усиление, учитывая противников, но все же.

Собравшись с силами, отпер противоположную дверь и аккуратно выгляну наружу. Противников не было.

Осторожно ступая по коридору, дошел до разветвления, и удивился. Раньше ход не двоился. Немного подумав, выбрал левый путь, и двинулся туда. Коридор плавно уходил в сторону, не позволяя видеть и пятидесяти метров, поэтому я не особо удивился, когда практически уперся в очередного робота.

Неисправный разведчик, 27 уровень

Прочность 2500

Атака 300-450

Описание: списанный из-за неисправности блока маскировки робот. Имеет мало прочности, но наносит огромный урон.

Эта модель была уже больше близка по строению к телу человека, правда весьма длинного и худощавого. Разведчик был вооружен двумя небольшими клинками, выходившими из рук. Его голова была вытянутой к низу и сплющенной по бокам. Большего я рассмотреть не успел, так как моб ринулся в атаку. "Бросок", затем "Пресс", тридцать выстрелов в упор и около пяти добивающих ударов мечом, понадобилось мне для победы над роботом. Сам же при этом не потерял ни единички прочности. Идеальный бой.

Полученный опыт и кредиты приятно грели душу, хотя шкала опыта совершенно не заполнялась. Скорее всего, весь опыт засчитают после прохождения данжа.

Этого робота разбивать не стал, переступил его, отправившись дальше. Медленно продвигаясь по коридору, я то и дело вступал в схватки с противниками, хаотично разбросанными по пути. Иногда роботы находились так близко друг к другу, что атаковать было опасно - с парой противников я может, и справлюсь, но тогда придется использовать свои самые сильные аргументы.

Но пока хватало обычного метательного ножа, чтобы привлечь к себе внимание робота, ну а дальше по отработанной схеме - максимальное число урона за короткое время.

В конце концов, я достиг очередной комнаты, точнее даже

нескольких. Судя по диванам и креслам, а так же большим столам, это были комнаты отдыха. Трофеев здесь не было. Зато нашлась кухня, где как я и предполагал, сохранились консервы. Пара банок с мясом, нечто под названием "Тероовощи", и консервированная вода.

- Никогда раньше не видел консервированную воду, - задумчиво проговорил я, складируя находки в инвентарь. Еда тут стоит куда больше, чем патроны и даже гранаты, а значит, ее в любом случае стоит брать.

Следующая дверь вела в медпункт, где удалось найти пару аптечек, жгут и молекулярной остроты скальпель. Правда, он почему-то валялся под хирургическим столом, частично покрытый бурой пылью. Эту находку забрал с собой, тщательно завернув в марлевую повязку. Не знаю, способен ли он был прорезать вещмешок, ведь у того вроде как не имелось прочности, но решил не рисковать.

Напоследок осталась еще одна дверь, ведущая к спальням. Здесь мне попалось три робота уборщика, убить которых не составило большого труда. Правда при этом один все же хорошо задел меня, и пришлось использовать одну из аптечек. Обмыть рану и зашить порез, чтобы тот тут же исчез.

В каждой из комнат меня ждали разного рода сюрпризы: патроны разных калибров, гранаты, личные вещи. Пока обыскивал комнаты, нашел кучу писем, читать которые, правда, не стал.

Одна из комнат принадлежала тому самому Эрну, об этом говорила сохранившаяся на двери табличка. А еще была большая фотография на стене. Я подошел к ней, разглядывая пару стоящую в полный рост на борту какого-то корабля, причем не космического, а самого настоящего морского!

Девушка и парень улыбались, радостно махая фотографу. Сняв перчатку, аккуратно прикоснулся к фотографии, пробежав указательным пальцем по палубе корабля. Представляя, что вижу такой в живую, прохаживаюсь по палубе, чувствую, как волны бьются о корпус. Запах моря, тело светила и ветер - наверное, очень захватывающее зрелище, не то что безвкусные коробки межгалактических кораблей. Космос велик и прекрасен, да. Но я никогда его не любил, возможно, из-за войны, а может просто по своей природе.

Когда мой палец достиг края фотографии, я почувствовал, что за бумагой есть что-то другое, заметно отличающееся от стены. Аккуратно сдвинув фото в сторону, обнаружил небольшой сейф, старой модели. Он был заперт, но моего навыка взлома замков должно было хватить.

Достав отмычки, я принялся за вскрытие. Пружина долго сопротивлялась, не желая даже сжиматься, но в итоге мне удалось ее уговорить, и сейф подался.

Открыв дверцу, нашел записную книжку, носитель информации и футуристического, даже для игры, вида очки. Первым делом вставил носитель в КПК, разом соглашаясь на установку всех имеющихся баз:

Создание легкой брони

Создание тяжелой брони

Многокомпонентная броня

Уникальные разработки (доступно только для ознакомления)

Все эти базы знаний в теории должны были позволить мне самому создавать броню, но на практике оказалось, что для этого необходимо прокачать Интеллект и Знания до очень высокого уровня. Из чего я сделал вывод, что заниматься крафтом, по-настоящему мощной брони могут только Инженеры и схожие им классы.

Но зато эти базы позволяли мне теперь узнавать броню других игроков, различать приспособления и что немало важно, проводить мелкий ремонт без денежных затрат, плюс с некоторой вероятностью на КПК могло высветится слабое место брони - уязвимая для атаки точка. Обо всем этом мне сообщил КПК, так же как и том, что найдена схема создания брони: "Снайпер"

Схема: броня типа "Снайпер"

Описание: специализированный бронекостюм, разработанный исключительно для военных снайперов на государственной службе. Уникальная система прицеливания, инновационные разработки и свежие идеи ученых сделали эту броню лучшей в своем классе. Но из-за высокой стоимости серийно не выпускалась, было создано несколько прототипов, превосходно показавших себя на поле боя.

- Такая вкусная штука и совершенно мне не подходящая, - расстроено сказал я, задумчиво вертя в руках очки, которые при рассмотрении оказались составной частью шлема. - Впрочем, в Свободных городах у меня есть знакомый снайпер, который может захотеть приобрести схему.

Последняя мысль здорово подняла настроение и за блокнот я схватился уже в добром расположении духа. Все подряд читать не стал, сосредоточившись на страничке с зарисовкой найденного прибора.

" ...шлем почти готов, моя часть работы практически выполнена, осталось только закончить с креплениями и можно устанавливать. Корроуз говорит, что из-за такой необычной

конфигурации будет плохой обзор, но я уверен, что он не прав! Он никогда не владел пси-модулем, и не понимает, что псионик полагается не только на зрение. Моя разработка будет лучшей в своем роде..."

Дальше шли различные характеристики, схемы и рисунки, выполненные от руки, а последняя запись говорила о том, что шлем готов к интегрированию в броню.

- Интересно, что он имел в виду под интегрированием? - вопрос, на который я найду ответ, добравшись до брони. А то, что это именно та броня, о которой говорил шериф, сомнений не было.

Оставалось еще одна дверь, в которую я вошел совершенно без страха, за что и поплатился - напротив двери было двуствольное ружье, которое выстрелило, стоило мне перейти порог.

Удар был мощным, вместе с картечью меня впечатало в противоположную стену. Я забыл обновить пси-щит, истощившийся в бою с роботами уборщиками, за что и поплатился. К счастью, картечь не пробила мой костюм, но синяки точно будут.

Встав, уже осторожнее подошел к двери, и только тогда заметил желтый лист бумаги, лежавший на пороге. Видимо он был подсунут под дверь, но мне было некогда обращать на это внимание. Теперь же, подняв листок, понял, что поздно:

"Керни, убери эту долбаную ловушку от двери, иначе она убьет кого-нибудь из нас!"

- Хм, да...

Ружье было уже разряжено, но я, тем не менее, ступал очень аккуратно, смотря под ноги и по сторонам. Комната была обставлена куда более скудно, чем остальные. Там попадались вазы и горшки от цветов, давно завядших, но все же. Плакаты или книжные полки, визоры и прочее. Здесь же не было ничего, кроме огромного сейфа на полу, к счастью не запертого.

Боевой транквилизотор 3

Усиление всех характеристик на 30%

Время действия: 20 минут

Откат: ???

Описание: боевой наркотик используемый бойцами десанта только в самых сложных операциях. Вызывает моментальное привыкание. Внимание! Хранение и использование данных спец средств без особого указания командования, карается тюремным заключением и лишением всех званий и наград!

Судя по обилию этого транквилизатора в сейфе, тут жил либо

человек, раздающий его перед боем, либо подсевший на него десантник. Второй вариант казался более правдоподобным.

Забрав все тюбики с собой, я отправился назад, по пути разбирая поверженных роботов на запчасти. Теперь я хотя бы мог видеть название предметов и их предназначение. Например, из переделанных уборщиков достать что-то полезное было нереально, у них даже аккумуляторы были рассчитаны всего на три часа работы.

А вот разведчики порадовали неисправными модулями маскировки, парой острых ножей с механизмом подачи оных, и малыми энергоячейками - радиоактивными источниками питания.

Когда шел с боями вниз, казалось, что преодолел огромное расстояние, но поднимаясь обратно, понял что ошибался. Метров двести, не больше. Выбрав на развилке еще не исследованный маршрут, свернул на него.

Здесь были все те же Военные роботы, противники куда как опаснее всех прочих, но мне удавалось уничтожать их без особых потерь. Пара ракетных попаданий и несколько пропущенных очередей, не в счет. Все легче и легче мне удавалось ломать турели с помощью телекинеза, а один раз даже смог оторвать одну из них.

Так длилось не очень долго, пока я не дошел до двери, которую охраняло сразу два робота. Там коридор делал очередной поворот, не позволяя мне, как следует разглядеть противников, но и они не видели меня.

Охранники стояли спиной к двери, и патрулировать коридор явно не собирались. Прикинув варианты, я решил использовать гранаты. Всего их было около полутора десятков, но зажигательные я сразу забраковал - роботам все равно, а мой костюм может и загореться.

В итоге взял одну шумовую и одну световую (вот когда пришлось пожалеть, что нет эми-гранат), и шесть наступательных. Первыми в полет отправились шумовая и световая, как только они сработали, я одну за другой, запустил наступательные гранаты: выдернул чеку, отпустил гранату под ноги, подхватил ее в полете телекинезом и отправил в полет к роботам. И так шесть раз.

Не знаю, удалось ли мне дезориентировать ли роботов, или же они просто не умели реагировать на гранаты и защищаться от них, но все шесть взрывов нанесли урон. Тогда я использовал очередной навык и запустил своего двойника в сторону роботов. Вполне ожидаемо заработали турели, тогда я ментальным усилием захватил один из пулеметов, того робота что был целее,

и пока выстрелы не прекратились, вывернул ствол в сторону более поврежденного противника.

Прошло несколько секунд, прежде чем первый робот прекратил стрелять, но к тому времени второй охранник был уже более чем на половину поврежден. Оба моба синхронно стали двигаться ко мне на встречу, не давая шанса проскочить им за спины.

Тогда пришлось использовать "Контроль разума" - непродолжительное усиление, за время которого я просто обязан, расправится с обоими противниками.

Выскочив из-за поворота, с максимальной скоростью, на которую был способен, устремился к врагам. "Бросок" в сторону самого поврежденного, чтобы немного его оттолкнуть, есть промежуток! Прорываюсь роботам за спины, мимоходом снося ударом меча работающую турель, которая только-только стала крутиться, готовясь к стрельбе. И сразу "Волна", чтобы роботы хоть малость отодвинулись к стенам и не смогли быстро повернуться ко мне работающими турелями. В раскуроченный бок левого робота я воткнул клинок и провернул его, а потом в дыру бросил гранату - все этот готов. Последний был еще цел более чем на половину, но активированный "Рой" и пятнадцать патронов выпущенных в ракетный модуль, принесли с собой взрыв и оставили противнику всего одну работающую турель.

А потом время вдруг скакнуло вперед, и пошло со своей нормальной скоростью - тут же навалилась сильная головная боль, и тошнота. Но времени на причитания не было - противник еще был опасен. Я сделал всего несколько шагов, но казалось, будто мне приходится идти навстречу бурному потоку горной реки, и атаковал спину робота. "Скорпион" был привычный оружием с высоким уровнем владения, поэтому оставшиеся в магазине патроны, практически все легли в цель - лючок на спине. Туда же вонзился клинок, с легкостью преодолевая сопротивление поврежденной стали, разрывая провода и портя микросхемы.

Но даже так мне пришлось сделать несколько оборотов клинка, прежде чем мой противник был повержен.

- Фух, хороший бой.

Эти противники подарили мне еще два инкубатора, кучу кредитов и сильную мигрень. Привалившись спиной к стенке коридора, я переводил дыхание и обедал, или ужинал. Совершенно потерял счет времени.

Когда уровень энергии достиг примерно середины шкалы, пришло время заглянуть за дверь. Из всех моих козырей, оставался только самый главный, но я почему то чувствовал, что

он не понадобится.

Дверь бесшумно отошла в сторону, явив моему взору очередную лабораторию. Здесь в центре стоял огромный цилиндр, в котором за прозрачным стеклом находилась моя броня - цель этого путешествия.

- Че за хрень? - невольно сорвалось с моих губ.

Глава 17. Оружие

.

В огромной колбе стоял скелет - самый натуральный, только металлический. Корпус, повторяющий строение скелета человека. Беда лишь в том, что всего остального там не было!

- И что это? Забыли укомплектовать что ли? - не спеша расстраиваться, я подошел поближе. Справа от стекла имелась большая сенсорная панель, но ее трогать, пока не спешил.

Вместо этого обошел все столы, собирая чертежи и схемы, базы знаний и вообще все, что могло представлять ценность. Везде стояли коробки и ящики, в которых были различные приспособления, так же многое лежало на полках.

Когда же я нашел объяснительную записку какого-то лаборанта, все стало понятно - оказалось, что это стенд, то есть сейчас я мог собрать себе любую броню, полностью подстроив ее под себя.

- Хах, приступим! - с готовностью сказал я, уже представляя, себя в супер крепкой и супер мощной штурмовой броне с ракетами на плечах и модулем невидимости, генератором защитного поля и гравиранцем в придачу.

Но действительность опять меня огорчила:

Выберите исходную схему и/или установите свою

Первый шаг инструкции - выбрать тип брони, то есть уйти от специфики класса все равно не удастся. Что же, это только к лучшему - это уменьшит вероятность собрать бесполезную бронь.

Осталось выбрать тип брони, причем я мог бы собрать аналог "Снайпера", сделав упор на псионику. Мощный бы мог выйти билд, но мне не подходит в лбом случае.

Пролистав все возможные варианты, выбрал самый подходящий:

Схема: Прототип 613 "Трюкач"

Тип: комплексная силовая броня

Броня: 300

Прочность: 3000

Доп. эффекты: термозащита (средняя), кинетическое поглощение.

Имеет слот вооружения.

Описание: броня типа "Трюкач" изначально создавалась для проникновения на засекреченные объекты и устранение противников. **Но большой запас прочности, и высокие защитные свойства позволяют вступать в открытое взаимодействие.**

Прототип - усиленный вариант **брони, позволяет выполнять задания в открытом космосе и под водой.**

- То, что надо! И разведкой можно заниматься и сражаться.

Выбрав данную схему, был перенесен в меню улучшений, где мне предложили добавить или наоборот снять некоторые модули. В лаборатории имелось много всего, но после полуторачасового разбора, я остановился на идеальном, как мне казалось варианте:

1. Инкубатор нанитов - для ремонта брони. Пришлось пожертвовать дополнительным кислородным баллоном.

2. Лебедка - установилась без проблем, но броня прибавила в весе на 1,8 кг.

3. Лезвие скрытого ношения - снятое с разведчика. Добавил на всякий случай.

4. Урановая батарея (x2) - питания должно хватить на 150 дней.

5. Титановая сеть - сеть способная обездвижить противника. Заняла единственный слот для вооружения.

6. Пси-модуль - генератор пси поля, позволяющий черпать энергию напрямую из него.

7. Ксеношлем - разработанный юным гением, этот шлем прекрасно защищает от повреждений и плодотворно воздействует на мозг, усиливая ментальные каналы. Плохой обзор, должен компенсироваться Чутьем и Эмпатией.

8. Камера хранения (x2) - позволяет хранить и транспортировать небольшие предметы.

Помимо прочего, добавил туда найденный ранее респиратор, сделав возможность фильтровать воздух, а не только пользоваться воздушным баллоном. В итоге характеристики брони сильно изменились, как и ее внешний вид - мне пришлось чуть ли не насильно нарастить броню на спине, чтобы прикрыть опухоль. Из-за чего я лишился возможности летать - броня не прошла по весовой категории, и о гравиранце пришлось забыть. Правда, парашют, на всякий случай, все же установил. Шлем выбрал найденный в тайнике Эрна, что дало возможность установить пси-модуль.

В итоге спустя четыре часа, за которые я перетащил в лабораторию практически всех роботов, для переработки материала, мной была создана вожделенная броня:

Броня: "Трюкач 13"

Тип: сборная комплексная броня

Броня: 300-450

Прочность 3300

Доп. эффекты: термозащита (средняя), кинетическое поглощение, титановая сеть, лебедка.

Описание: Модернизированная броня типа "Трюкач", предназначенная для бойцов обладающих пси-способностями. Кодовое название "Трюкач 13 (выбрано игроком) "

Когда броня была готова, стекло отошло в сторону и мне предложили войти внутрь, чтобы облачится в обновку. Броня была прекрасной - обтекающие хищные формы, особенно шлем, смотрелись устрашающе. Защитная краска, которая спасала от коррозии и химических воздействий была зеленой. Точнее глубокий серо-зеленый металлик. Решил сильно не менять, уже ставший привычным цвет. Смотровые стекла шлема, были созданы из искусственного сапфира - очень прочного материала, самовосстанавливающегося со временем. Вообще он вроде бы должен быть прозрачным, но создатель шлема решил, что фиолетовый больше всего подходит для псиоников. Я же лишь немного сменил оттенок, чтобы красиво смотрелось.

Синхронизация с КПК заняла полчаса, которые я потратил на дальнейшее обследование помещения и отбор предметов для продажи. Многие из них были полезными и дорогими.

Но больше всего мне понравился прибор, найденный на одной из дальних полок:

Податель

Описание: система подачи оружия в руку. Имеется ограничение по размеру и весу оружия.

Эта штуковина крепилась на внешней стороне руки и имела весьма причудливую форму. Ее целью было мгновенная подача оружия из кобуры в руку. В итоге мой "Скорпион" с пояса переместился на предплечье. Теперь мне достаточно было вытянуть вперед руку и сжать пальцы так, словно я держу оружие в руке, и оно само туда подастся.

Нюанс заключался в том, что если сжать указательный палец так, что курок уже нажат, то оружие начнет стрелять. Я как то сразу об этом не догадался, и в итоге очередь из "Скорпиона" попала внутрь цилиндра и сломала стенд.

- Упс, - от испуга я невольно вжал голову в плечи, но ничего страшнее поломки не произошло.

Нагрузив свой мешок кучей запчастей, ведь теперь моя грузоподъемность заметно выросла, медленно побрел к выходу. Следующей целью было достать оружие.

Как только покинул базу, случилось сразу несколько вещей. Во-первых, мне начислили опыт и дополнительные кредиты за прохождение, а так же дали какое-то достижение, во-вторых мною были встречены игроки.

- Ух ты, смотри! А я тебе говорил, что тут что-то есть! -

прокричал один из игроков, показывая в мою сторону. - Пошли, пройдем.

- Погоди-ка, давай сначала узнаем, что да как, - второй игрок, видимо более взрослый, показал в мою сторону, пока я неуклюже пытался смахнуть все сообщения с кпк.

- Парень, расскажи ты, где такую бронь взял? Я раньше такой не видел, - ласково спросил он меня.

- Там, - я махнул рукой в сторону входа, разумно не признаваясь, что сам же сломал модуль сборки.

- А еще там есть? - спросил молодой парень. КПК услужливо мне подсказал его ник, который ровным счетом ничего не значил, и уровень, а так же тип брони: "Болотник Х-08". Легкая броня, позволяющая передвигаться по затопленным областям. Очень мудро, учитывая особенность Топлонки.

Второй игрок был 34 уровня, одет как тяжелый штурмовик. Его показатель брони был выше моего на 50 пунктов. Вот и думай теперь, толи у него брони так мало, толи у меня много. Хотелось бы верить во второе.

- Есть, - бегло читая сообщения системы, которые так и не удалось свернуть, сказал я.

- Отлично! Идем старый! - игрок помчался в сторону входа, но тут же разочарованно прокричал, - не пускает! Почему нас не пускает?

Мне было не до криков игрока, статистика прохождения и новое достижение занимали все мое внимание:

Получен новый уровень!

Получено кредитов: 5300

Получено достижение: Ампутатор

Ампутатор - в бою вы безжалостно лишаете своих врагов конечностей, оборачивая их против своих владельцев.

Внимание! Жестокое обращение с игроками и неигровыми персонажами привет к потере кармы.

Пока я читал описание достижения и радовался новому уровню, игроки успели о чем-то посоветоваться.

- Парень, я думаю не по чину тебе такую бронь таскать, - обратился ко мне игрок, которого напарник называл "старый". - Снимай, да трофеи выкладывай на землю, тогда целым уйдешь.

- Если нет, то мы тебя на точке респа зажмем и нулить будем, пока все не выпадет! - тут же поддержал второй, по аналогии решил звать его "молодой".

- Хотите ники окрасить? - иронии в голосе хватило бы на десяток таких персонажей. - Вперед!

Я безбоязненно прошел мимо "молодого", и уже было решил, что они не посмеют нападать, как в спину пришелся снаряд

раскаленной плазмы. "Опасная пушка у старого, нужно быть осторожнее".

Заблокирован урон 989

Вы атакованы группой игроков.

Можете атаковать в ответ.

Пока игроки удивленно смотрели на пятно плазмы, которое, по их мнению, должно было спалить меня, я развернулся и активировал "Удушение", на штурмовике. Молодому повезло больше - ему в лицо прилетело около 20 патронов, остальные попали в броню. Но даже так, игрок на некоторое время потерял возможность атаковать - ослепление, дезориентация, болевой шок. И это только те эффекты, которые я успел заметить.

Штурмовик же висел в воздухе, дрыгая ногами, и пытался навести на меня свое оружие. Будь у него в руках что-то одноручное, еще бы могло повезти, но не с двуручной плазменной пушкой. Впрочем, душить его до конца, я не собирался, это было бы слишком долго. Вместо этого активировал "Бросок" и пока старый летел, поднял в воздух четыре ножа. Они впились в тело молодого, отправляя того на возрождение.

Старому же повезло меньше, в него я кинул зажигательную гранату, а потом пока тот катался по земле, пронзил его мечом. Наколотый как жук на булавку, игрок сыпал проклятиями и угрозами, пока я перезаряжал своего "Скорпиона".

- Пока, - перед тем как выпустить рой свинцовых пчел в шлем, попрощался с противником.

- Собираю трофеи, да пора сваливать, - сделанный вывод был очевидным продолжением.

Быстро собрав немногочисленные трофеи - патроны, дешевую еду и небольшой кусок брезента, определился с направлением и пошел в сторону следующей точки на карте.

Новый костюм был прекрасен, мало того что больше не было незащищенных металлом частей тела, так еще и многочисленные сервоприводы сильно облегчали движение. Для пробы сделал заднее сальто и весьма удивился, когда получилось.

Видимо не зря костюм назывался "Трюкач", различные акробатические приемы в нем выполнялись на раз, а имевшиеся встроенные зацепы позволяли лазать по деревьям, каменным стенам и скалам.

Отойдя от места схватки на пару километров, решил отдохнуть. Усталость, копившаяся во время прохождения данжа и ненадолго отступившая перед адреналином схватки, вернулась в тело и разум.

Место, выбранное в качестве ночлежки, ничем не отличалось от сотни других. Тоже болото, что и везде, та же высокая сочная

трава, которая должна скрыть меня от любопытных глаз, и неизвестно откуда взявшееся бревно. Оно лежало на твердой земле, оплетенное белыми корнями болотной травы, и именно за ним я укрылся, бросив на землю трофейный брезент.

Уже по сложившейся традиции, распределил очки умений и характеристик, в очередной раз, забыв о "Волне смерти", которую очень хотел вкачать еще несколько уровней назад.

Но это было раньше, а сейчас я был твердо уверен, что меч мне понадобится не раз и не два, а значит, нужны активные и пассивные умения. Пяти очков хватало на все начальные умения, но смысла от таких навыков я не видел. Намного выгоднее прокачать один, максимум два, теми же очками и не распыляться.

В ветке мутанта был навык, позволяющий увеличить мышечную массу на руках, что давало постоянный бонус к урону в рукопашном бое, и при использовании оружия ближнего боя.

Ветка псионики давала схожий результат, но путем вливания пси энергии в мышцы. Это с одной стороны было удобнее, но в то же время, усиливая руки, я не смог бы пользоваться частью своего арсенала.

Ну и во вкладке оружия имелись навыки, точно так же повышавшие урон и дающие дополнительные бонусы.

Немного подумав, вложил три очка в ветку мутанта, и два в оружие. В итоге получилось довольно хорошо:

Сильные руки 2 - мутация усилила ваши руки, сделав мышцы на бицепсах в два раза сильнее. Урон в рукопашном бою +10%. Вероятность повредить руки при получении урона -10%.

Выпад 2 (1/2) - долгие упражнения с оружием позволили вам лучше управляться с мечом. Урон колющим оружием +10%.

В месте получалось 20% усиление, если колоть мечом и 10% если рубить, что вполне меня устраивало. Очки забросил в энергию, хотя и очень хотелось повысить знание, интеллект и реакцию.

Перед тем как уснуть вызвал меню персонажа, решив полюбоваться своими достижениями:

Имя: Игорь
Класс: мутант
Специализация: псионик (телекинетик)
Уровень 23
Жизнь 3450
Энергия **6000 (улучшение 50%)**
Характеристики (0 нераспределенных):
Выносливость 23
Энергия 80
Реакция 19

Интеллект 12

Знание 11

Навыки: Интуит, скрытность, эмпат, ближний бой, уклонение, опережение, взлом замков, кулинария.

Умения: Рой, Толчок (бросок), Пси-щит, отвод глаз, эмпатия, смертельный удар, удушение, волна, выпад 2.

Достижения: Шериф (5 степень), Ампутатор

Карма: +2

Опять же, это был не полный список, можно было еще вывести на панель уровни владения телекинезом, стрелковым оружием, холодным оружием. Но сейчас уже не оставалось на это сил.

Прикрывшись куском брезента, хотя это было и не обязательно, я провалился в сон.

*****

Проснулся ночью, совершенно выспавшимся и дико голодным, как всегда после вложения очков характеристик. Рядом со мной ползали змеи, сильно недовольные тем, что источник тепла в моем лице начал вдруг шевелиться.

С детства не люблю змей, не боюсь, а именно не люблю. Все они были разных уровней, но не представляли для меня совершенно никакой опасности - их атаки просто не хватит, чтобы пробить мою броню.

Аккуратно поднявшись, стараясь не задавить никого из ползучих, потянулся руками за спину, где на уровне почек, находилось два бокса, для хранения и переноски предметов. Сейчас там были мои ножи. Вообще идея пришла спонтанно, стоило мне только увидеть эти прямоугольные контейнеры.

Почему я должен ограничиваться четверкой ножей? Из-за того что не в силах управлять большим количеством? Но ведь ножи иногда теряются или ломаются, а значит, необходим их запас.

Вот именно для этих целей я и установил контейнеры, причем при желании туда можно было поместить и другие предметы - маленькие мины, метательные звезды, шариковые гранаты. Вариантов было много.

Нажав на нужные места, открыл оба контейнера, и почувствовал, как ножи парно упали в руки. Да, при открытии ячеек, хранимые там предметы падали вниз, где я мог беспрепятственно подхватить их телекинезом, или как в данном случае, руками.

Запустив ножи выписывать кривые восьмерки вокруг себя, активировал пси-щит, и аккуратно ступая по водянистой почве, пошел в нужную сторону. Брезент оставил там же где спал, не

желая вытряхивать из него змей.

Идти было скучно, однообразие убивало внимание и усыпляло бдительность, и как всегда, приходили мысли. Воспоминания, моменты о которых вспоминать не хотелось. Не прошло и часа, как в моей груди с новой силой разгорелся огонь ненависти.

Хотелось кричать, бить, рвать голыми руками, делать все что угодно, лишь бы отвлечься от этих мыслей, забыть о них хотя бы на минутку.

Но я сдерживался, так же как и всегда, в любой ситуации. Терпел и лишь сжимал кулаки, не позволяя своей агрессии выплеснуться.

Непроизвольно задумался о том, почему я всегда так поступаю. Почему терплю, вместо того что бы кричать, топать ногами, грозить расправой? Плавно и нехотя мои мысли переключились на раннее детство, на родителей и их поведение. Мы тогда жили на станции, далеко от родной планеты - мама и папа сбежали туда и поженились, а потом долгое время боялись вернуться, опасаясь гнева маминых родителей.

Отец был мастером над добытчиками - огромными роботами, раскапывающими породу. Он умел на них работать, но главное это его знания в технических особенностях. Если что-то ломалось, все на станции знали, кто способен починить добытчика.

Отец был большим и сильным, даже в свои шестьдесят лет он мог спокойно согнуть железный прут, толщиной в сантиметр, и при этом очень спокойным. За всю мою жизнь на станции, он дрался всего три раза, причем все на своей с мамой свадьбе. И каждая драка занимала времени ровно на один удар. Помню, последнего соперника еле откачали, и папа пообещал своей невесте - моей матери, что больше драться не будет.

А мама была очень красивой в молодости, хотя я родился, когда им было уже по сорок с лишним, но на фотографиях была настоящая красавица. Да и в сорок пять я считал ее красивой. Как иначе? Мама же. Она работала в службе порядка - проверяла документы, разрешения и прочее.

Вдвоём с отцом, они учили меня не проявлять агрессии, быть добрым и отзывчивым. На станции такое, где было всего двести человек, такое поведение приветствовалось, а вот на ближайшей планете, где я получал свое образование - нет. Тут это считали за слабость.

- А ты силен, - раздалось вдруг у меня в голосе.

Чужой голос вырвал меня из воспоминаний о родителях, и я ощутил себя стоящим по колено в воде, в нескольких метрах от безопасной тропы. Не делая резких движений, не разворачиваясь,

спиной пошел назад, стараясь примерно шагать как обычно.

Мне повезло, и на берег я выбрался без труда.

- Где ты? - уставившись на бесполезную карту, попытался найти противника. Заодно и просмотрел интересное сообщение на КПК:

Вредоносное ментальное воздействие: гипноз

И следом второе, об избавление от гипноза.

- Везде, - сказал все тот же голос, казалось, со мной говорила вся топь разом. - Мало тех, кто отважился идти через мои владения, еще меньше тех, кто через них прошел.

- Я пройду, - сказал, стараясь, чтобы голос был уверенным, а сам прикидывал, куда можно кинуть гранату, ведь явно, противник где-то близко.

- Пройдешь, - согласился голос, - если я позволю.

Его смех доносился со всех сторона, а потом исчез. Звать неведомого противника я не стал, а просто продолжил путь по тропе. Заодно прикидывая, сколько может быть вариантов прокачки псиоников, а то, что мой противник один из них, сомнений не было.

Мне попадался кукольник - псионик способный заставлять людей и животных выполнять свои команды. Сам я выбрал телекинез, быть может, в меру плохой фантазии или еще чего. Теперь вот кто-то способный гипнотизировать. Хотя с этим все понятно, и злость, появившаяся из пустоты, тому свидетельница - псионик накладывает различные эффекты, а игроки уже сами топнут, не управляя своим телом. А сколько их всего? Неизвестно.

Теперь я шел по тропе, внимательно смотря на карту и стараясь отслеживать ход собственных мыслей, в надежде засечь и отсеять чужие.

- Ты первый кому удалось уйти от безумия, спрятавшись за воспоминаниями, - опять раздался голос, теперь для разнообразия, исходивший от звездного неба. - Это опасный путь, ведь назад можно и не вернуться!

- Это мои мысли, и я всегда живу в них! - для человека привыкшего больше молчать и быть одному, вполне естественно проводить время в мечтах, вновь и вновь проигрывая в голове различные моменты.

- Да, я тоже...

Что означала последняя фраза, я не понял, а потом стало не до этого. На тропу, прямо передо мной вылезло нечто - бесформенный сперва, кусок тины и водорослей, эта штука быстро приняла форму человека с огромной корягой в руках.

Воплотившийся ужас, уровень 30

Жизнь 7000
Атака: 400
Описание: ????

- Это мать вашу что? - прокричал я, инстинктивно выпустив в моба тридцать патронов.

Пока Податель возвращал разряженного "Скорпиона" назад в кобуру, монстр приближался ко мне, размахивая своей дубиной. Урон от пуль прошел максимальный, но на фоне 7к жизней, особо не сказался.

Тогда я запустил в полет все ножи, направляя их в руки моба, надеясь перерубить их в запястьях. Но не тут то было. Ножи лишь неглубоко ранили монстра и застревали в грязи и водорослях.

Тогда я использовал "Пресс", что дало, куда больший результат, и пока замедленный и сплюснутый монстр медленно полз ко мне, достал оставшиеся гранаты. Бросать их пришлось вручную, так как терять ножи мне крайне не хотелось.

С глухим чавканьем гранаты врезались в тело монстра и прилипали, а потом взрывались. Частично осколками прилетело и мне, но щит поглотил весь урон.

Пока разорванный на части монстр пытался собраться, я выхватил меч и принялся рубить грязевое тело. Мне удалось отрубить руку державшую корягу, но на этом везение закончилось. Выросшие прямо из земли руки схватили меня за ноги, а моб принялся быстро срастаться.

- Как тебе уловка? - с противным смехом осведомился мой противник.

- Средне, - честно признал я, прыгая назад и делая сальто. Не для чего, просто так захотелось.

А следом в моба полетела зажигательная граната. Когда она рванула, все тело монстра охватил огонь. Несколько секунд невероятного жара, и передо мной не опасный самовосстанавливающийся противник, а уродливый глиняный солдатик в полный рост.

Проходя мимо, разбил его кулаком, от чего часть кусков попала в воду и тут же размякла. Но большая часть твари осталась на тропе, так что ее я больше не боялся.

Противник повержен!
Получен опыт!

- Не плохо, - уже без смеха признал голос. - Но это еще не все!

- Как скажешь, шеф, - фраза, которую я говорил своему начальнику все годы войны, пришлась как нельзя кстати.

До конца топи оставалось не многим больше километра, и я аккуратно шел, ожидая сюрпризов. Тот тут, то там из топи выглядывали трупы, облаченные в броню, на плаву держались их

сумки, как бы намекая на трофеи. Их можно было бы зацепить с помощью телекинеза, если бы не чувство тревоги, возникающее каждый раз, когда я смотрел на трупы.

Когда до выхода на твердую землю оставалось метров двести, голос вновь появился:

- Сдержанный и смелый, находчивый и не жадный, - медленно перечислял он. - В чем же твоя слабость?

- Кушать люблю.

- я не могу позволить тебе уйти! - прокричал вдруг голос, и тут же топь по краям тропы зашевелилась. Трупы, огромное количество мертвых, вдруг стали оживать.

- Фу, мерзость, фильмы про зомби вышли из моды две тысячи лет назад! - отчаянно перезаряжая "Скорпиона" зажигательными патронами, я побежал вперед. Достаточно просто покинуть эту зону и псионик отвяжется.

Но на моем пути уже стояло около сотни противников, а новые все пребывали. Первых столкнул "Волной" обратно в топь, мои ножи летели впереди меня, находя глазницы врагов, втыкаясь в шеи и виски.

Подпаленные пистолетом-пулеметом зомби практически сразу начинали разваливаться на зловонные куски, а те мертвецы, которым не оставалось огня и пуль, были перерублены напополам "Звездопадом", который мог рубить высокопрочную сталь, что уж говорить о тухлых мертвецах?

"Бросок" использовал по откату, чтобы расчистить часть дороги и успеть перезарядить "Скорпиона". Очень удобно - разжал руку, и оружие уже летит в кобуру, позволяя использовать телекинез, использовал, и вытянул руку вперед, чтобы схватить уже летевший в ладонь ствол.

Стоило мне выскочить на твердую землю, как мертвецы тут же потеряли всю свою прыть и побрели обратно в болото.

- Что ж, тебе удалось уйти, - сказал голос за моей спиной.

Резко обернувшись, я увидел перед собой человека закутанного в маскировочный халат. У него на плече висела снайперская винтовка, а глаза светились, зелены светом.

- Тогда почему ты здесь? - "Скорпион" был разряжен, но у меня был меч и четыре ножа.

- Не знаю, - ответил псионик. - Видимо захотел посмотреть на тебя поближе. Через прицел, знаешь ли, не очень.

Вот и понимай, как хочешь, толи угроза, толи намек, что меня могли бы уже расстрелять сотню раз.

- Я, почему то рад, что ты не через прицел смотришь, - фраза, сорвавшаяся с губ, тут же заставила усомниться в сказанном.

А спустя мгновение мое тело уже летело кувырком на землю,

прямо сквозь иллюзию, спасаясь от огня снайпера.

Точку, где засел стрелок, найти не удалось - для этого нужно было, как минимум, снабдить броню датчиком звука с мудреным названием, который бы определил место стрельбы с высокой точностью.

Вместо этого я перебежками, прикрываясь за кочками, камнями и местностью, используя "Отвод глаз", попытался уйти с простреливаемого пространства.

Пару раз снайпер все же в меня попал - первое попадание снесло щит, а второе нанесло полторы тысячи урона, и раздробило плечевой сустав.

Было очень больно, но, по крайней мере, я остался жив. Болота сменились лесной местностью где, привалившись спиной к дереву, мне выпало счастье латать свое тело, пока наниты ремонтировали простреленный насквозь доспех.

Тут же и пообедал, восстановив силы и хорошее настроение. А болота и стрелка пообещал запомнить, хотя у меня и появились сомнения на его счет. Моб ли это? Может босс местности, а может и игрок. Как знать? Но если будет время, обязательно вернусь сюда и все выясню.

До значка со стилизованным оружием - маркер задания, было не многим меньше тридцати километров, по лесной и горной местности, полной мародеров и бандитов, зверей и роботов. Пару раз меня останавливали игроки, предлагая обмен. И каждый раз я боязливо ждал нападения, которого к счастью так и не произошло.

Обменивался едой, патронами, иной раз даже питьевой водой, обычно при этом взамен просили шкуры животных или запчасти. Мой костюм позволял спускаться в расщелины и лазить в зараженных радиацией руинах зданий, да и без костюма я, в принципе, был способен туда спуститься без особых затрат. Хотя лебедка и выручала меня несколько раз.

Пару раз останавливался на ночлег в поселках, подобных Шахтам, пил пиво в барах, слушал новости. Из интересного были только слухи звезде ПКшников, наводивших много шума на отдаленной территории, плюс постоянная болтовня о редких монстрах, данжах и заданиях.

Последние я, кстати, охотно брал и выполнял, если случалось. Обычно, в каждом поселке можно было найти нпс, который хотел попасть в соседнее поселение, но боялся разбойников или зверей.

Таким образом, не самая дальняя дорога заняла у меня целых пять дней, и принесла мне гору опыта и репутации - оказалось, только имея достижение "Шериф" или репутацию выше

"Дружелюбия" можно наняться в сопровождение.

Это приносило достаточно много опыта, репутации, и прирост "Шерифа" - пока вел нпс, обязательно вычищал всех мобов в округе. В итоге, когда я достиг оружейной базы, мой уровень уже вплотную подошел к новой черте, "Шериф" получил повышение, и репутация в этой зоне достигла "Доверия" с местным населением и "Вражды" со всеми бандитами в округе.

Получено достижение: Шериф (4 степень)

Описание: вы очистили на 71% локацию от опасных монстров и бандитов, обезопасив дорогу между поселками.

Люди знают о ваших намерениях сделать мир безопастнее.

Отныне любая награда увеличивается на 4%.

Скидка во всех магазинах +3%

Карму мне не повысили, как и не сказали, что будет на следующем уровне. Впрочем, я не сильно расстроился, точнее мне было все равно, хотя получить скидку было приятно.

Сама оружейная база была хорошо защищенной постройкой, спрятанной в узком ущелье. В нее можно было пробраться незамеченным, испробовать свои навыки и костюм, а можно было прорываться с боем.

Я выбрал первый вариант, но внутренне был готов к тому, что воевать все равно придется.

Чтобы поникнуть за периметр, я по едва заметной тропе забрался на стену ущелья, где нашел снайпера, наблюдающего за базой. К счастью, он был занят своей работой, и меня не заметил.

Подобравшись к нему вплотную, я всадил ему в затылок клинок разведчика, покоившийся до этого момента в броне. Быстрый укол, и враг повержен. А КПК легким зудом сообщает о получении опыта и нового достижения:

Убийца (10 уровень)

Выполните одно идеальное бесшумное убийство.

Награда: Урон в спину по противникам увеличен на 1%.

До следующего уровня (9) выполните 10 бесшумных убийств.

Обыскав труп, разжился просто неприличным количеством патронов для снайперской винтовки - целых две сотни. Похоже, оружейный завод очень хорошо снабжает своих охранников. Помимо этого нашлось несколько кредитов, два десятка пустых гильз, и план завода - его удалось скачать с наладонника бандита.

Схем патрулирования не было, но все же лучше, чем ничего. В который раз пожалев, что не в состоянии становиться невидимым, а краски "Хамелеон" не было на складе, схватился за веревочную лестницу и начал спуск к территории завода.

Сверху она представлялась длинным прямоугольником, далеко не идеальной формы, с разбросанными тут и там зданиями. Я видел котельную, столовую, бараки, полигон для стрельб, гараж и сами цеха. Вот в один из них, мне, судя по карте и нужно было попасть.

Передвигаясь короткими перебежками, от укрытия к укрытию, я старался оставаться незамеченным. Это было довольно не просто и несколько раз только чудо помогло мне остаться не обнаруженным. Убивать метательными ножами было страшно - у них не очень большой урон и даже атакуя в спину из укрытия, оставалась вероятность не добить противника.

Поэтому мне приходилось по десятку минут сидеть в кустах, ожидая очередного патруля, чтобы иметь возможность постепенно очистить себе путь. Все время нервировала мысль о снайперах, которые просто обязаны где-то быть.

Один раз мне пришлось использовать "Удушение", когда противник неожиданно обернулся, в тот момент пока я крался за ним. Это были самые долгие три минуты в моей жизни. Но повезло, моей энергии хватило, чтобы задушить бандита.

Дальше все было просто, с помощью специальных зацепов на ногах и коленях, а так же маленьких когтях, выступавших из перчаток, я забрался по стене цеха, благо тот был сложен из каменных блоков, до чердачного окна.

Забравшись туда, аккуратно переступил через пару растяжек, заодно обзаведясь парой гранат и сигнальных огней.

Теперь было самое ответственное - вырубить трех охранников к комнате с камерами и тревожной кнопкой.

Я видел их на своем наладоннике, три красные точки, постоянно находившиеся на одном месте. Скорее всего, они сидели за мониторами. Убить их нужно было быстро и тихо, и я уже был готов использовать "Контроль разума", когда неожиданно задел сигнальную систему.

Раздался противный писк, и время пошло на секунды. Толкнув дверь, к которой я крался практически полчаса, запустил ножи в одного противника, активировав "Рой" превратил лицо другого в фарш, а третьего "Броском" выбросил из окна. Пролетев около пятнадцати метров, он разбился упав на конвейер.

Быстро подбежав к пульту, не обращая внимания на ослепленного противника - я был прав, урона от ножей не хватило, заблокировал двери. Теперь люди с улицы не смогут просто так попасть в цех.

Не расслабляясь, повернулся в сторону двери, когда получил выстрел из дробовика в спину. Не знаю как, но бандит смог в меня попасть. Впрочем, в комнате метр шириной и два длинной,

ему было бы трудно промахнуться. Резким движением я отобрал его дробовик и двумя выстрелами убил парня.

Дробовик и куча патронов к нему, стали моей наградой. Спускаться по лестнице времени не было, поэтому я прыгнул в тоже окно, куда вылетел третий охранник.

Сервомоторы натужно взвыли, компенсируя нагрузку на ноги, а по каменному полу пробежали трещины. Не теряя времени, направился в сторону склада - места, куда вел меня маркер.

Дверь была запертой, но огромный ящик полный свинца, за три удара выбил ее внутрь. Энергии оставалось еще на пару активаций "Броска", но я не мелочился. Во входную дверь уже начали ломиться.

Цех представлял уже знакомую мне картину - ящики с патронами и оружием, но не они привлекли мое внимание. На дальней стене висел стенд, где на специальных держателях находилось несколько вариантов вооружения. Огромный пулемет с двумя круглыми барабанами по краям, снайперская винтовка причудливой формы, два совершенно одинаковых автомата, которые притягивали мой взор, а так же огромная труба, напоминающая ракетницу и пистолет.

Стенд не был заперт, и я тут же схватил два автомата, жадно рассматривая их характеристики:

Малогабаритный автомат 10А-91 (тип: парное)

Средний урон в минуту: 2400

Перезарядка 20 с

Прочность: 5000

Описание: разработано специально для боев в ограниченном пространстве, против укрывшихся или хорошо бронированных врагов.

Характеристики:

Прицельная дальность стрельбы 200 м

Магазин на 20 патронов

Калибр 9 мм

Масса 2,5 кг

Патрон 9х39 (СП-10, ПАБ-9, СПР-4)

Не успел я порадоваться обновке, как наладонник спросил, хочу ли я подключить к Подателю 10А-91. Я согласился, при этом "Скорпион" был автоматически отщелкнут. Если бы не телекинез, то ствол упал бы на пол.

Подключить два автомата к Подателю было минутным делом, после чего я со всей возможной скорость стал набивать инвентарь патронами, нужной мне маркировки, благо таких было много. Специальный патрон, с уроном в 20 единиц, бронебойный с завышенным пробитием, и так полюбившийся мне разрывной с

уроном в 50 единиц.

Последние тут же зарядил в обойму, и услышал, как рухнули ворота в цех. Кто-то протаранил их на машине.

Обернувшись к стенду, увидел, что тот уже прочно заперт - все оружие забрать не удастся. Впрочем, мне лишнее ни к чему, с тем, что взял выбраться бы.

А в здание цеха тем временем вбегали люди, красные точки на карте очень быстро заполняли помещение. Так же было слышно, как кто-то раздавал команды. Более сотни врагов, причем некоторые в очень прочной броне. А еще я слышал странные звуки, более подходящие роботу, нежели людям.

Быстро выглянув за дверной проем, увидел огромного робота, которым изнутри кто-то управлял. Этот кто-то и раздавал команды.

Дальше ждать было опасно, но и атаковать сломя голову я не стал. Вместо этого вновь повесил на пояс кобуру со "Скорпионом", во-первых потому что там был более вместительный магазин, а, во-вторых из-за более высокого навыка обращения с пистолетом-пулеметом.

На другое плечо повесил дробовик с громким названием "Костолом", у него имелся магазин на семь патронов, так что он тоже мог пригодиться.

Тем временем ворота были вновь установлены и прижаты спиной робота, чтобы я точно не смог сбежать. А значит, придется сражаться - улизнуть не выйдет.

- Эх, мне бы дымовых гранат парочку, да свето-шумовых несколько, - мечтательно сказал я, обращаясь к ящикам с патронами. Но чего не было, того не было. Пришлось использовать свои обычные уловки. Для начала "Отвод глаз", и пока бандиты стреляли по миражу, быстро выбежать из хранилища и укрыться за лентой конвейера. Не самое лучшее укрытие, но отсюда хотя бы есть несколько направлений движения.

В этот момент действие умения закончилось, и стрельба временно прекратилась. Иллюзий на тему остаться незамеченным я не питал - от целой сотни человек, попробуй еще скройся, даже под невидимостью, не говоря уже о чем-то другом.

Поэтому, не дожидаясь пока меня заметят, атаковал сам. Активировав "Рой" выпустил пятнадцать патронов по ближайшим противникам. Каждому по одному разрывному снаряду в голову. Оставшиеся пять патронов выпустил в бандита, который стоял ближе всех и которого я нарочно оставил целым. Из пяти патронов два пролетели мимо, видимо сказалось низкое владение автоматами.

Но и трех попавших хватило с лихвой, чтобы убить противника. Разжав руку, позволил автомату вернуться в кобуру. Ждать пока все противники сведутся в мою сторону, не стал, а эффектным прыжком перепрыгнул ленту конвейера и пошел в атаку.

Двадцать патронов из левого автомата нашли своих жертв, а в правой руке уже дергается верный "Скорпион" посылая свинец во врагов. Пятидесяти патронов суммарно хватило на двадцать врагов, итого, минус 36. А ведь прошло всего чуть больше двадцати секунд.

Времени на перезарядку не было, поэтому в дело вступил дробовик и меч. С мечом в одной руке и дробовиком в другой, я ворвался в основную гущу врагов. Когда они в толпе, им было сложнее стрелять по мне, чтобы не задевать своих товарищей. Так что пока не заговорил крупнокалиберный пулемет в руках робота, проблем не было.

Видимо человеку в костюме было плевать на своих подчиненных, поэтому он густой очередью полоснул прямо сквозь толпу. Если бы не острое чувство опасности, заставившее меня упасть на живот, то тут бы, наверное, и закончилось мое эпическое путешествие.

Но мне повезло, и все пули прошли много выше. Зато моих противников стало в разы меньше. Когда я выбегал со склада, то повернул влево, и, дойдя до центра, успел зачистить там всю сторону. Ну, а середину мне услужливо помог расчистить здоровяк в броне.

Теперь только на правой стороне оставались еще противники, которые больше боялись робота, чем меня. И в принципе не было причин их осуждать. Тем не менее, когда я, используя прыжки и ускорения, добрался до правой стены цеха, они весьма дружно отстреливались, явно не желая подпускать меня для рукопашного боя.

Рассчитывая быстро разобраться с плохо бронированными людьми, я сделал ошибку. Оставлять робота без внимания было большой ошибкой, можно сказать, преступлением. Очередь прошла в опасной близости от моего временного укрытия - ящика с патронами.

- Придется менять план действий! - погрозив кулаком роботу, прищелкнул пальцами, активируя "Смертельный прием".

И только после активации понял, какую глупость сделал -а вдруг у робота был уровень выше 28? Но звук сминаемого металла развеял мои опасения, робот как кусок нагретого пластилина начал мяться и деформироваться. Первой треснула кабина пилота, откуда с криком выпрыгнул человек в сером

костюме и скрылся за воротами цеха.

- Ребятки, я иду, - адреналин, и жажда битвы вскружили мою голову. Хотелось смеяться и кричать, поливать противником и пространство смертоносным свинцом. Ощущение силы вскружило голову.

И пусть врагов было еще много, но их вооружение не могло справиться с моей новой броней пси защитой. А вот пули с моих автоматов, очень даже хорошо пробивали их дешевую броню, а то и вовсе простую одежду. Последнего врага я насквозь пробил "Звездопадом", и только спустя десять ударов сердца понял, что враги закончились.

Позабыв о бандите, управлявшем роботом, принялся за сбор трофеев. В основном это было дешевое оружие и патроны, просто в неприличном количестве. Сортировкой добра занялся на месте - брал только оружие с высоким запасом прочности, больше половины, и боезапас к нему, остальное с сожалением выбрасывал.

Во время скоротечного боя, я умудрился истратить практически тысячу патронов, в общей сложности, и собирался снова пополнить запасы. Но перед этим решил собрать лут с бандитов, что меня и спасло.

Минут через двадцать, когда все тушки были обысканы, а куча лишнего хлама достигала высоты моих колен, в здание цеха влетел грузовик. Он разбил ворота и оттолкнул в сторону смятого робота, после чего резко затормозил, противно скрипя тормозами. И не успел я опомниться, как с крыши машины заработала мелкокалиберная пушка.

Не прошло и пары секунд, как склад с боеприпасами загорелся. Острое чувство опасности тут же подсказало, что пора уносить ноги.

"Где же раньше были твои предупреждения?", обратился к собственной интуиции, когда пытался, скрываясь за линией конвейера, обогнуть грузовик. Видимо стрелка мой маневр не обманул. Пушка стала медленно поворачиваться в мою сторону. Тогда я плюнул на все и бегом устремился к воротам, надеясь, что стрелок не попадет в меня.

Попал. Снаряд влетел мне точно между лопаток. Часть урона поглотил пси-щит, еще часть досталась броне, но и оставшегося хватило, чтобы мое тело было выброшено из цеха. Впрочем, последнее к лучшему, потому что едва я успел приземлиться, как цех разнесло на куски. Видимо там было еще помещение с патронами или пороховой склад, а может и то и другое, не важно.

Подумать о делах не успел, рядом с моим телом прошла очередная очередь из автомата, и мне пришлось спешно менять

позицию. Тут же и снайперы дали о себе знать, и если до них мне было не дотянуться, то простых бойцов удавалось валить не задерживаясь.

Я нашел себе укрытие в здании гаража, между ремонтируемыми машинами. Два пустых места говорили о том, что робота и грузовик держали здесь. В здании не было противников, так что у меня появилось время подлечиться и обдумать ситуацию.

Пока наниты ремонтировали разорванную на спине броню (хорошо, что усилил ее!), я пользовался аптечкой. Патронов, которых при подсчете оказалось всего две тысячи с чем-то, как и десятка аптечек, было явно не достаточно для моих целей. И с этим нужно было что-то делать.

Когда здоровье достигло приемлемого уровня, в голове уже сформировался примерный план. Оставалось только воплотить его в жизнь, а для этого стоило выбраться с оружейной базы. Зарядив все имеющиеся стволы, и активировав пси-щит, я с криком выбежал на улицу, поливая всех встреченных противников свинцом.

*****

- Слушаю, - вызов был неожиданным и не мог прийтись ни на одно время для связи.

- Отец, у меня интересные новости, - раздался с той стороны сильно искаженный голос, младшего лорда.

- Говори.

- Мои люди нашли законсервированные исследовательские базы, - нервно, что было очень не обычно, сообщил далекий собеседник.

- Сколько?

- Пока три, но есть вероятность...

- Я про потери!

- Десять.

- Сын, я думал ты умнее, - разочарованно проговорил старый лорд. - Не с нашей техникой лезть туда. Оставь базы в покое и добывай ресурсы. Тела людей готовы уже на 45%, и мне все труднее замедлять процесс. Ты должен спешить.

- Понял.

Когда связь оборвалась, старый лорд поднялся с постели. Его молодое тело, только недавно синтезированное, было полно сил и хотело действий, чего нельзя было сказать о разуме.

- Значит базы, - тихо проговорил он, наблюдая за ночной жизнью города из окна своего дома. - Надеюсь, мы не раскопали нам новую войну.

Глава 18. Караван

Окрестности локации "Топь" торговый путь между столицами.

Возглавлять охрану каравана всегда было сложно, и поэтому Ашкай, игрок-торговец 34 уровня, всегда старался избежать этой участи. Обычно ему это удавалось. Но не теперь. О?кар со своим прославленным отрядом без устали охотился за очередным мутантом, пока не удачно.

Эта мысль подарила Ашкаю улыбку, впрочем, ее тут же стерло с лица.

- Чего тебе? - начальник охраны недовольно посмотрел на своего помощника, только что подъехавшего на своем трицикле к головной машине.

- Ашкай, - игрок шуточно поклонился, - пришли вести из Топлонки.

- И? - рядом с этим игроком у торговца всегда быстро заканчивалось терпение.

- Ходят слухи о неком ПК, владеющем телекинезом и... - игрок хотел сказать что-то еще, но начальник его перебил.

- Плевать, у нас 30 вооруженных человек, два робота, и десяток броневиков! - опять этот помощник достает меня своими опасениями, - никто уже более трех лет не нападает на караваны "Звездных Лордов", кроме диких зверей и нпс бандитов.

- Вы правы, командир. Разрешите идти?

- Так точно.

Игрок резко развернулся, всем своим видом демонстрируя недовольство, и запрыгнул обратно в седло трицикла, который все это время ехал рядом с главным броневиком. Показушник. Такая система управления стоила немногим меньше боевого робота.

До столицы оставалось еще достаточно далеко, и поэтому Ашкай был вынужден сидеть и наблюдать за обстановкой, чем был безмерно раздражен. Караван был нагружен очень дорогими и хрупкими имплантами, не считая обычного в таких случаях груза: оружия, патронов, и медикаментов, поэтому приходилось ехать очень медленно.

Игроки были все достаточно опытными, особенно водители, и поэтому все шло просто прекрасно, если не считать скуки. За время пути Ашкай успел изучить все накопленные базы знаний, и даже выменял пару у водителей, хотя и был уверен, что они ему не понадобятся.

Поэтому торговец даже обрадовался, когда разведчик из его звезды, сообщил об игроке, разбившем временный лагерь прямо

по центру дороги.

- Он один? Хорошо, пусть сидит, мы скоро подъедем, - повеселевший торговец уже предвкушал развлечение, поэтому даже перестал злиться на всех подряд.

- Едем? - из кабины броневика послышался крик водителя. Он тоже был в звезде Ашкая, поэтому слышал все переговоры.

- Да, я же сказал! - снова раздражаясь, игрок даже постучал по крыше брони.

Пока караван медленно, подобно старой улитке, продвигался вперед, Ашкай проверил строки состояний всех своих людей и техники. Тридцать человек - шесть звезд, но не стандартных боевых, но походных. Один водитель, он же ремонтник транспорта, один командир, и три бойца. Бойцы в зависимости от номера машины в караване тоже были разными: разведчики на более легких типах техники, снайперы и пулеметчики, и, конечно же, пилоты боевых роботов. Эти были элитой, персонажа с такой специализацией можно было лишь купить, поэтому за каждого такого игрока велась настоящая борьба.

За размышлениями время летело почти так же быстро, как и при чтении, поэтому Ашкай даже слегка удивился, когда собственными глазами стал различать силуэт игрока.

- Он точно один? - по внутренней связи спросил глава каравана, - отлично. Стоп всем машинам, я хочу выйти.

Когда стройный силуэт игрока спрыгнул с крыши броневика, водитель, внутри кабины, повернулся к своему товарищу - штурмовику, сидевшему рядом:

- Лучше бы мы его просто переехали.

- Ага, - флегматично ответил товарищ, уделяя все свое внимание игроку, сидящему у небольшого костерка, прямо посреди дороги. - Какая интересная броня, никогда такой не видел.

- Меня больше напрягает местность, - сказал водитель, осматривая окрестности. На первый взгляд ничего необычного, но опытный игрок сразу смекнул, что съехать с дороги, не повредив ценный груз, им не удастся. Глубокие рытвины и каменные глыбы не позволят проехать, только не броневикам.

- Местность как местность, - ответил игрок, - сто раз тут ездили. Все не мешай, дай посмотреть.

А посмотреть и правда, было на что - Ашкай, торговец куда больший, чем солдат что-то грубо сказал игроку, и, услышав ответ, потянулся за оружием. Но выстрелить командир не успел, неведомая сила оторвала его от земли и впечатала в броню головной машины. После чего события понеслись вскачь.

*****

Караванная тропа, несколькими часами ранее.

- Пожалуй, тут и подожду, - сказал я сам себе, сбрасывая наплечный мешок в дорожную пыль. До прихода каравана было еще достаточно времени, так что я успевал, как следует подготовиться и даже пообедать.

Раскрыв мешок, принялся взводить противотанковые и противопехотные мины, и с помощью телекинеза стал распихивать их по всем наиболее не пригодным для этого местам. В глубоких ямах, куда в здравом уме не полезет ни один водитель, за придорожными валунами, в густых кустах.

Спустя сорок минут все окрестности были заминированы, кроме дороги и малого участка, прилегающего к ней. Мины были самыми дешевыми, но мощными, в чем и заключалась вся прелесть - без грамма электроники, они не засекались ничем, кроме металлоискателей.

Оставшееся время, потратил на приготовление обеда и воспоминания.

В тот момент, восемь дней назад, выйдя из ворот гаража, я вступил в бой с оставшимися бандитами, и победил. Правда при этом лишился половины боеприпасов, всей энергии и части брони - ракеты и прочее тяжелое вооружение было для меня все так же опасно, как и раньше.

Тогда мне пришлось идти в сторону ближайшего поселка, благо было не так уж и далеко. К тому же после полной зачистки оружейных цехов, высветилось сообщение об выполненном скрытом задании. Так что все пути для меня, вели в этот поселок. Где сильно обрадовавшийся шериф и комендант поселка выдали мне награду и оперативно отправили рабочих и охрану к цехам. Оказалось, это им они раньше принадлежали.

Порадовавшись опыту и кредитам, доставшимся мне в нагрузку, я отправился к оружейнику, надеясь купить себе патронов.

Оружейник встретил меня радушно - Шериф 4 уровня и высокая репутация этому поспособствовали. А еще неожиданно для меня, оружейник узнал автоматы. После чего он рассказал мне свою историю, о том, что ему выпала честь участвовать в разработке этого и многого другого оружия. После чего, оружейник предложил мне усовершенствовать **Податель,** за какие-то жалкие пять тысяч кредитов.

Согласившись, остался в поселке на пару дней - модификация не делалась за несколько мгновений. Освободившиеся деньки, я потратил на поиски нанитов, чтобы заполнить пустоту в броне. Пришлось сломать кучу роботов, и перетаскать десятки запчастей в оплату местному мастеру над броней. В итоге, спустя пять дней

я был счастливым обладателем усовершенствованного **Подателя:**

Модифицированный Податель

Емкость: 6 магазинов

Время перезарядки: 2 минуты

Описание: доработанный хорошим оружейником Податель теперь имеет возможность перезаряжать Ваше оружие.

Теперь я мог выстрелять по четыре обоймы с каждого автомата, после чего мне требовалось найти укромное место и вручную перезарядить оружие и сам **Податель.** Приятным было то, что после того как все шесть обойм (по три с каждой руки) будут опустошены, мне совершенно не обязательно будет перезаряжать всю систему - вполне можно удовлетвориться одним магазином для одного автомата.

Так же оружейник намекнул, что его товарищ, разумеется, живущий теперь у черта на куличках, занимался системой автоматической перезарядки оружия. Понятное дело, что я согласился отметить точку его проживания на карте, которая оказалась далеко на севере. Тогда мне пришлось сказать оружейнику, что в ближайшее время мне на север не попасть, от чего тот только посмеялся и сказал, что все равно напишет своему давнему другу.

Время, которое оставалось у меня свободным, было потрачено в местном баре, он же являлся ночлежкой. Где мною были подслушаны некоторые разговоров, один из которых и привел меня на эту дорогу.

Тогда, перезаряжая все свое оружие в гараже, я думал напасть на одинокого торговца, как случилось в самом начале моей игры. Даже подумывал о том, чтобы вернуться в места старта, ведь там точно должен был двигаться какой-то торговец, может быть даже тот самый, которого уже приходилось убить.

Но разговор двух начинающих мародеров, не нпс разумеется, а игроков, сознательно выбравших этот класс, навел меня на куда более интересную тему.

Они рассуждали, сколько понадобится игроков, чтобы атаковать караван принадлежащий "Волкам", одному из топовых кланов. Игроки думали, считали, спорили, я же все это время слушал. По их подсчетам, нужно было по одному на каждого сопровождающего, что в свою очередь зависело перевозимого груза. А перевозили патроны, оружие, медикаменты - все то, что было необходимым для меня.

Но больше всего игроки переживали о последствиях, чем несказанно меня удивили. Обычно ведомый жаждой наживы человек редко смотрит далеко вперед, не дальше обычного: украду, а там все само сложится.

Самым забавным при этом было то, что мне не нужно было заботиться о последствиях - главное, это захватить груз каравана, и после чего добраться до отметки на карте, где должен был находиться единственный сохранившийся шатл, способный поднять меня на орбиту.

А потом кланам будет не до меня, на эту планету устремятся тысячи новых игроков. Мне же будет достаточно этой суматохи, а там уже и адаптация закончится. Плюс "Звездным Лордам" точно станет не до меня.

Последняя мысль навела меня на то, что если и грабить караван, тогда он должен обязательно принадлежать "Лордам", и желательно быть достаточно удаленной от значка на карте. Хотя разумность последней мысли была под сомнением - ведь чем дольше я буду идти, тем проще меня будет вычислить. Но и привести за собой хвост к последнему шатлу, было страшновато - вдруг смогут помешать? Или чего хуже, пройдут квест без меня? Нет, лучше я рискну.

Таким меня и застал разведчик каравана - игрок верхом на трехколесном мотоцикле, обитом листовой броней и имеющий несколько пулеметов.

Вкрадчивый голос игрока отвлек меня от размышлений, разом возвращая в настоящее и сметая все зародившиеся сомнения.

- Простите, что? - первую фразу разведчика я банально прослушал.

- Говорю, уйди с дороги, - он махнул куда-то за спину, - караван идет.

- Далеко? - помешивая почти готовую кашу с кусочками мяса, спросил я разведчика.

- Что далеко? - явно опасаясь, переспросил игрок, постоянно сверяясь со своим КПК.

- Идет, говорю, далеко?

- Часа через три будет здесь, - парень топнул бронированной ногой по земле. Кстати, его броню мне опознать не удалось, что говорило об ее уникальности, при этом, правда, показатель бронезащиты был мне прекрасно виден. Так же как и уровень, всего тридцать второй.

- Значит, успею пообедать и уйду, - игрок явно не удовлетворился моим ответом. Отойдя в сторону, он связался с кем-то по связи, получая какие-то указания.

- Зря ты не ушел парень, теперь главный просит тебя подождать его тут, - с неким сочувствием сказал разведчик.

- Раз попросил, - растягивая буквы, как бы сомневаясь, медленно пробормотал я, - то, конечно, дождусь.

А про себя порадовался, что все вышло так просто. Если бы разведчики стали очень усердно меня прогонять, пришлось бы вступить в бой раньше времени, и караван, скорее всего бы ушел, или смог отбиться. Все что у меня было это эффект неожиданности и несколько десятков мин.

Когда первый броневик показался на горизонте, я уже успел съесть половину каши и старательно растягивал оставшуюся часть. Это было не обязательно, тем более что разведчик меня покинул, старательно обследуя округу. Один раз он едва не наехал на мину, и тогда мое сердце на миг остановилось, чтобы через секунду забиться куда быстрее обычного. Повезло.

А спустя еще час, когда мое сердце уже устало отчаянно биться, а ноги сотрясала крупная нервная дрожь, караван, наконец, добрался до меня. Броневики шумно тормозили, лязгали люки и цепи, где-то компрессор шумно накачивал воздух.

Из первой машины мне на встречу выпрыгнул игрок, видимо тот самый командир. Его броня была дорогой, но раз мой КПК смог ее определить, то совершенно обычной, не то, что у разведчика.

"Что ж, чем меньше тут хорошо экипированных игроков, тем больше шансов на успех", радостно подумалось мне, перед тем как игрок заговорил.

- Меня зовут Ашкай, я капитан этого каравана, - грозно начал человек, в броне торговца.

- А меня зовут... - но закончить мне было не суждено, Ашкай меня наглым образом прервал.

- Наплевать! Всем наплевать, как тебя зовут! - он схватился за нож, висевший на его поясе.

Разговор пошел вовсе не так, как было запланировано, и мне не удалось ввернуть несколько пафосных фраз, которые сказать очень хотелось. Поэтому дальше я действовал чуть импульсивнее, чем следовало.

Ашкай еще не успел сделать и шага мне на встречу, как его тело взмыло в воздух, и отправилось в полет - до лобовой брони ближайшего штурмовика.

Вы напали на охрану каравана. Бой начался.

Это было первой новостью, которую сообщим мне КПК, вторая чуть-чуть запоздала и пришла немного позже:

Калечащее ранение, урон x3.5.

Игрок Ашкай обездвижен (5:15)

- Отдохни пока, - практически ласково сказал я торговцу, сосредотачиваясь на ментальном усилии.

План был прост - пока разведчики нарезали круги вокруг каравана, справедливо опасаясь засады, у меня было немного

времени. Пять броневиков стояло передо мной, один за другим, ровно по центру дороги. Игроки в них уже начали готовиться к атаке - в мою сторону стали поворачиваться башенные турели, управляемые стрелками, но они делали все очень медленно и не решительно, и было уже поздно.

Вытянув руки вперед, я резво дернул на себя и в стороны, от чего броневики, взревев своими мощными моторами, рванули вперед, и тут же свернули с дороги: два влево, два вправо.

Восемь. Именно столько взрывов я услышал. А потом началось самое интересное. Не теряя времени, я побежал к пятому броневику, который столкнуть с дороги уже не представлялось возможным - водитель выскочил из кабины, с криками: "Псионик! Покинуть технику!". Самым забавным было то, что его послушались, все кроме стрелков за турелями и пушками.

- Еще пять взрывов, - радостно рассмеявшись, я выхватил свой клинок, и проткнул того самого водителя. Его кожаная броня не могла спасти и от простых ножей, а клинок, вонзенный в живот, практически убил. Выдернув "Звездопад", я круговым движением рубанул по шее парня.

Критический урон. Противник повержен.

Защитников 29/30

Видимо при атаке на караван включился какой-то скрипт, активировавший задание. Иначе, это было для меня не объяснимо. Дальше нужно было добить экипаж этого транспорта, чтобы со спины никто не атаковал, когда пойду в обратную сторону.

Заскочив в открытую дверь бронекика, штурмовик, когда покинул машину, не захлопнул дверцу, в спину расстрелял игрока, сидевшего за турелью. Он хоть и был в броне, и достаточно большого, 27 уровня, но 40 разрывных патронов в спину не оставили ему и шанса.

Критический урон. Противник повержен.

Защитников 28/30

А дальше началось то, чего я так сильно ожидал - игроки стали искать укрытия, и неизменно натыкались на замаскированные противопехотные и противотанковые мины, с просто дичайшим уроном. Один, второй, третий, дорога наполнилась криками и бранью, а я не спеша перезаряжал автоматы.

Тратить запас в Подателе пока не хотелось - чувствовал, что еще пригодится. Перед тем как выскочить из броневика, по которому уже прошло несколько очередей, я активировал "Рой".

Под защитой щита, мне удалось легко проскочить

простреливаемое пространство, и попасть на правую сторону дороги, где находилось два подорванных броневика - мои новые цели. Сложность заключалась в том, что здесь были роботы. Две огромных боевых машины, имеющих броню и мощное вооружение, а так же генератор силового поля. Поле должно было защищать практически так же, как мой пси-щит, но было менее универсальным.

К счастью, оба робота были неактивны, и пока игроки пытались их завести, мне не без труда, но удалось убить их обоих. Семь патронов одному в голову и восемь другому, остаток выпустил по штурмовику 30 уровня, который пытался защитить пилотов робота.

Его броне были не страшны мои разрывные снаряды, тем более выпушенные куда попало. Но зато "Бросок" сработал, как положено, и штурмовик в тяжелой броне взмыл в воздух и упал на землю, пропахав при этом несколько метров. Так уж сложилось, что его голова попала точно на мину. Еще один взрыв, и куча ругательств в мой адрес, принесли мне немного удовольствия.

Противник повержен
Защитников 27/30

По идее, на этой стороне дороги должны быть еще два водителя, два стрелка и штурмовики. А может быть, в этих экипажах были разведчики? В таком случае мне будет немножко проще. Главное не сбавлять темп.

Пока их капитан, Ашкай, лежал поломанной куклой на почерневшей от взрыва броне машины, и раздавал команды. Я убил еще четверых - водителей и пулеметчиков. Штурмовики не стали драться со мной, вместо этого они одновременно практически активировали свои ранцы, и взлетели. Но не успел я испугаться появлению летающих противников, как они уже приземлились, но на другой стороне дороги.

При этом раздалось еще два взрыва, один из которых уничтожил моего врага.

Противник повержен
Защитников 22/30

Три машины из 5 очищены, осталось еще две, где спряталось большее количество игроков, и, конечно же, машины сопровождения, две багги и один трицикл. Сейчас у дороги с левой стороны было 12 противников, против меня одного.

- Вы готовы? Я не слышу! - с этим криком я бросился в атаку, полностью отдаваясь бою, ведомый звуками стрельбы и красками специальных приемов. Победить будет нелегко, но я обязан это

сделать!

*****

Ашкай даже не понял, что произошло, когда неведомая сила оторвала его от земли и с силой бросила на броневик.

Внимание, на Ваш караван напали, организуйте защиту. Бой начался.

Калечащее ранение, урон х3.5.

Вы обездвижены (травма позвоночника 5:15)

В первые секунды торговец растерялся, он, как и многие игроки "Орбиты" не включал болевые настройки больше 3%, и поэтому даже такие травмы не мешали ему думать и командовать. Но дело было не в этом, а в атаке на караван. Этот псионик, напавший на караван был ненормальным, и торговец не мог понять в чем его план. Засветиться перед "Лордами"? Глупо, псионика даже первого уровня возьмут с радостью, а тут прокачанный игрок 25+ уровня.

Простое ограбление? Тоже не вяжется. Хотя, если он из вольных и решил украсть импланты. Да, это может быть правдой.

Игрок, по которому удивленные охранники еще не успели открыть огонь, поднялся на ноги и вытянул руки вперед. Его ладони сделали пол оборота, а затем сжались в кулаки, которые он с силой потянул на себя и развел в стороны.

И тогда броневики вдруг рванули с места, да еще и в сторону от дороги. Ашкай чуть не взвыл - импланты не переживут такой тряски! А последующие за этим взрывы... Они уничтожили не только большую часть груза, но и все догадки игрока, а с ними и его карьеру. Такого урона лорд ему не простит.

Псионик не мог воздействовать на технику, но мог на водителей. Он просто схватил их и заставил навалиться на руль, при этом зажав педаль газа и выкрутив руль. Очень сложный маневр, далеко не каждый мог бы так сделать.

Пока Ашкай пытался оправится от шока и раздать команды, псионик играючи уничтожил экипаж пятой машины. Начальник охраны видел как потух луч. Меньше минуты боя, а уже потеряна одна звезда.

"Не стрелять по грузу! Цельтесь!" - отдавать приказы в чат не самая продуктивная методика, но других пока не имелось.

По крыше пятого броневика застучали редкие снаряды и тут же огонь прекратился, все взяли на прицел люк.

"Он может выйти и через грузовой отсек", обреченно подумал торговец, когда игрок окутанный защитой, выпрыгнул из машины. Попадания были, но урон не прошел, впрочем, это и понятно. Против такого противника нужны роботы, и пилоты уже приступили к активации. Вот только они не успеют. Ашкай знал

это.

И действительно, спустя сорок секунд их отряд потерял еще людей: два пилота, два водителя, два пулеметчика и два штурмовика, последние подорвались на минах.

"Все укрытия заминированы, прячьтесь за броню!" - как мог, наставлял их парализованный командир, но люди слабо его слушали. Успешная и молниеносная атака всего одного противника странно их деморализовала.

"Ах, да, совсем забыл об этой способности психоников. Кажется, аура, так это называется", подумал про себя торговец.

Шансы на победу были еще довольно высоки, ведь так щедро расходуемая сила должна была рано или поздно закончится. К тому же, разведчики, отъехавшие непозволительно далеко, уже мчались назад. А с ними и самый сильный игрок из каравана. Главное, выиграть немного времени.

Ашкай призвал людей к себе, сконцентрировав их на одной линии.

- Вы готовы? Я не слышу! - прокричал им противник, его голос просто сочился азартом боя и возбуждением, от чего Ашкаю стало не по себе.

"НЕ разделяться!" - еще один мало что значащий приказ-совет. Это должно было остудить пыл психоника, заставить его осторожничать, или, что то же неплохо, потратить свои силы на подавление защитников.

Но психоник и не думал сбавлять темп, более того, он перешел в атаку. Сначала в самых слабо бронированных игроков прилетели ножи, а затем и камни. Так отряд лишился всех водителей. Конечно, они скоро возродятся, всего каких-то 15 минут, но как же это долго.

Бой длился всего две минуты, а большая часть защитников, уже отправилась на перерождение. Игрок, напавший на караван, жаль, не удосужился узнать его имя, казалось, совершенно не заботился о сохранности груза - он кидал граны и стрелял разрывными патронами. Все это наносило непоправимый урон грузу и защитникам.

В одном из броневиков открылось сразу две окошка, откуда стреляли забравшиеся туда штурмовики, а сверху стреляла турель. Это на мгновение охладило пыл психоника, но потом неведомая сила начала комкать броневик и людей в нем. Всего пара десятков секунд, и грозная бронемашина превратилась в груду спрессованных обломков.

В живых осталось всего шестеро штурмовиков и он, но разведчики уже практически приехали. Тогда психоник вдруг бросился прямо на игроков, поливая их градом пуль из своих

патронов.

Атака в лоб, на штурмовиков всегда их веселила. Не прошло и пяти секунд, как псионик, был разорван снарядами на куски.

- Все? - удивленно спросил один из штурмовиков второй линии, он был вооружен ручным минометом, и именно его снаряд разорвал противника.

- Неа, - весело сказал кто-то из-за спины штурмовиков. Ашкай не мог видеть всего, но судя по звукам и редкой стрельбе, у его ребят не было шансов.

Самым печальным было то, что разведчики, увидев расклад, живо развернули свою технику и сбежали в сторону столицы.

- Сбежали? - ласково спросил псионик, присаживаясь рядом с торговцем. Его зелено-серый костюм выглядел необычно, но притягивал взгляд. Хищные обтекающие формы, агрессивная раскраска. Все говорило о том, что игрок бросает вызов. Кому? Всем и каждому. Или только главе "Звездных Лордов".

- Ладно, полежи пока, мне нужно кое-что забрать, - и псионик, похлопав Ашкая по плечу, отправился собирать трофеи. Первыми были игроки, потом дошло и до груза. Увидев импланты, он издал удивленный возглас.

"Чего же ты ждал, кидая гранаты и мины?", хотел спросить его охранник каравана, но не мог. А спустя всего минуту, один из броневиков натужно взревел и покатил по дороге. Ашкай уже было выдохнул свободно, но тут машина замедлилась напротив него.

- Я бы уехал, честно, - обнажив клинок космодесанта, сказал игрок, - но нужно кое-что закончить.

- Мммм, - промычал Ашкай, проклиная дурацкую травму.

- Имя? Ты, наверное, хочешь знать имя? - весело спросил псионик, наклонившись так, чтобы его шлем был вровень со шлемом командира убитой и сбежавшей охраны.

Кивнуть тоже не получилось, но псионик, казалось и так все понял.

- Игорь, - мягко сказал он, всаживая клинок в грудь игрока, - меня зовут Игорь.

Ашкай отправился на перерождение, а грузовик с награбленным добром съехал с дороги и отправился вдаль.

*****

- Напал, значит, - лорд сидел в глубоком кожаном кресле, держа в руках свое излюбленное оружие. - Имя, я так полагаю, назвал?

- Игорь, мой лорд, он назвался Игорем, - Ашкай выглядел подавленным, и не зря. Ошибки такого плана нельзя было просто так простить.

- Максим, твой друг начинает доставлять нам хлопоты, - лорд обратился к своему новому любимчику.

- Да мой лорд, но позвольте сказать, - он на секунду замолчал, ожидая реакции и увидев кивок, продолжил, - Ашкай не виноват. Это О?кар должен был найти Игоря и доставить к Вам.

- Кто виновен или нет, тебя не касается. Наемник тоже ответит за свое бездействие. Как и Ашкай, за свои ошибки. Теперь, же вы свободны.

Игроки удалились, каждый, думая о своем, а лорд откинулся на спинку кресла и крепко задумался.

Новая экипировка и оружие, а теперь импланты и патроны с медикаментами. Игорь явно что-то задумал. И, кажется, лорд знал, что именно. Оставалось только все подготовить.

*****

Угнать грузовик у топового клана оказалось не так легко, как я себе это представлял. Уже спустя сорок минут, за мной увязался хвост - тот самый мотоциклист, в дорогой броне.

А еще спустя два часа над грузовиком завис коптер - странная штука с системой вертикального взлета и посадки, где в центре, окруженный четырьмя антигравами в легкосплавной оправе, сидел пилот. Пришлось, помучится, прежде чем погоня отстала.

От первоначального плана - проехать по прямой, пришлось отказаться, чтобы не привести лордов к месту квеста. Тогда я заехал в самое большое радиационное пятно, и ехал, пока машина не заглохла.

- Хм, не уверен, что от радиации они останавливаются, - задумчиво сказал я, наблюдая за стилизованной лампой радиационного заражения. - Кстати, классный значок, надо забрать.

Вырвав кнопку с пучком проводов, последние бросил обратно в кабину, а сам выбрался наружу. Чтобы полюбоваться серым пейзажем и остовами древних машин.

- Свалка, идеальное место чтобы оторваться от погони, не так ли? - раздался за моей спиной насмешливый голос.

Резко обернувшись, увидел того самого мотоциклиста, разведчика каравана.

- Да, ни чего так, - сказал я, пытаясь понять, почему молчала интуиция или эмпатия. Впрочем, даже на карте мой противник не отображался, как бы ему было положено. - Впрочем, кое-кого и радиация не остановила.

- Не только у тебя хороший костюмчик, - хмыкнув, сказал мой преследователь. - На шерифа идешь? Правильно, можешь не только броню и стволы получить, но и кое-что более серьезное.

- Трехколесного уродца не боящегося радиации, например? - теперь была моя очередь насмехаться.

- Это сомнительно, но возможно, - уклончиво сказал игрок. - Итак, как мы с тобой поступим?

- Ну, я планировал быстренько тебя убить и исчезнуть, - честно сказал я, вызвал смех игрока. - Но могу выслушать и другие варианты.

- Честно сказать, мне надоело горбатится на "Лордов", - доверительно начал игрок, не приближаясь, впрочем, ко мне. - Но уйти просто так я не могу.

- Я тут при чем? - еще не понимая, куда клонит парень, задал очередной вопрос.

- При том, что не побоялся идти против топ клана, при том, что увел груз, который я охранял, при том, что один ты все равно не справишься, - быстро проговорил игрок.

- Напарник? Напарник мне бы не помешал, - задумчиво сказал я, все еще ожидая, что это окажется уловкой, и последующей атаки. Но игрок не нападал.

- Что скажешь? - спросил, он заметно нервничая.

- Какие условия?

- Я хочу взять пару вещиц из фургона для себя, - сказал игрок. - А взамен стану тебя поддерживать, убегать все равно проще в паре, чем по одному.

- Импланты на псионику не трогать, - быстро сказал я, все еще боясь обмана. - Из остальных бери сколько нужно.

Игрок что-то быстро нащелкал в своем КПК, и мне пришло сообщение:

Игрок Аст, предлагает Вам вступить в группу (командир Игорь)

Принять?

Я согласился, после чего в свою очередь, отправил предложение в друзья. Он принял.

- У нас не более двух часов, чтобы отсортировать трофеи и скрыться, - сказал Аст. - Потом сюда прибудут тяжелые боты, не боящиеся радиации.

- Успеем.

Как бы мне не хотелось, но забрать все было невозможно, поэтому мы потратили около сорока минут, чтобы выбрать самые дорогие и редкие импланты.

При этом их складывали в мотоцикл моего нового напарника, кроме тех, что принадлежали мне. Так же, я забрал себе большую часть патронов и сотню аптечек.

- Куда тебе столько? - усмехнулся Аст. - Тебя не смогли победить 22 игрока. В тот момент, когда тебе понадобится больше

одной аптечки, максимум двух, противник будет не по тебе.

- Запас карман не тянет, - огрызнулся я, наблюдая, как мои подошвы немного проваливаются в мягкий грунт.

- Ну-ну.

Пока Аст занимался упаковкой трофеев, я рассматривал системные сообщения и описание имплантов.

Внимание! Вы напали на мирный караван и уничтожили его защитников.

Ваш статус "Шериф (4 степени)" заменен на "Грабитель (5 степени)"

Описание: хорошими делами сыт не будешь. Отныне с каждого вашего противника будет выпадать больше трофеев.

Это было не самой приятной новостью, но так как я собирался в скорости закончить свой игровой опыт, то это мало меня волновало. Дальше шло количество опыта с множителем равным 5. За первое удачное нападение за три года был множитель 3, и за нападение в одиночку еще 2.

Опыта мне хватило на 25 уровень, и еще четверть 26. Теперь я был уже по-настоящему опасным противником, к тому же, из-за появления большего, чем обычно, количества очков умений, мог выбрать что-то по-настоящему убойное.

Но больший интерес вызывали доставшиеся мне импланты:

Имплант "Реакция" - вживляется в спинной мозг, крепясь к позвоночнику. Усиливает на 25% реакцию носителя. Из-за трудности операции, урон по опорно-двигательной системе повышен на 25%.

Имплант "Разум" - модуль позволяющий энергию тела преобразовывать в энергию разума. Восстановление "Энергии" +15% в мирное время, +5% в бою. Только для псиоников.

Имплант "Фантазия" - уникальная разработка, подключается непосредственно к мозгу. Позволят по своему усмотрению комбинировать разные умения. Только для псиоников.

Имплант "Внутренний резерв" - модуль, значительно повышающий шансы на выживание в трудных ситуациях. Жизнь + 50%, Регенерация 3 ед в секунду.

Имплант "Ученый" - модуль, воздействующий на мозг, позволяет повысить интеллект и знание.

Имплант "Пси-Воин" - модуль на 50% усиливающий атакующий потенциал псионика. Только для псиоников.

Они не все были специализированными, но Аст настоятельно советовал взять именно их. Хотя он честно признался, что не знает, будут ли они взаимодействовать все вместе.

- Каков план, сообщник? - весело спросил он, хотя было видно, что парень храбриться.

- Ты отправляешься в Свободный город, и ищешь там снайпера под ником Черк. С ним обговариваешь цену за трофеи, скажешь, что от меня, - я долго думал, как мне взаимодействовать со своим новым напарником и решил, что это оптимальный вариант.

- А ты? - удивленно спросил парень, видимо не ожидавший, что я позволю ему одному уехать с трофеями.

- У меня еще есть дела, - выкладывать все, было совершенно лишним. - Встретимся в там.

- Хорошо.

Мы пожали друг другу руки, и Аст уехал. Я не знал, обманет он меня или нет, и встретимся ли мы вновь, чтобы вместе справляться с последствиями. В конце концов, мне кредиты за импланты были уже не к чему. А когда выполню свой квест, ситуация значительно изменится.

Инстинктивно поправив вещмешок за спиной, я бодрой трусцой отправился в сторону засекреченного космопорта. Судя по карте, путешествие обещало быть долгим. Но по пути имелся небольшой городок, так что там я планировал пополнить запасы и починить трофей - автоматический пистолет, найденный полторы недели назад.

Очки за уровень решил распределить в пути, делая это на каждом привале, по 5 единиц за раз, чтобы не испытывать боли и мучений от распределения сразу всех.

Делая первые шаги, почувствовал легкое неудобство в области челюсти. Потрогал языком больное место, после чего опасливо посмотрел на КПК:

Спонтанная мутация, статус: активирована (28:00:00)

Описание: продолжительно нахождение в радиационной зоне ускорило процесс.

Слов было много, но ни одно из них не являлось цензурным, так что лишь скрипнул зубами от злости и поспешил прочь со свалки. Идти до городка, нужно было около двадцати часов. А теперь мне еще придется поискать и убежище, чтобы переждать мутацию, и насладиться ее последствиями.

Чувства где-то глубоко внутри меня, твердили, что в этот раз то же не будет ничего хорошего. Наоборот, стоит готовиться к неприятным последствиям.

Глава 19. Космопорт.

Идя по зараженной местности, переступая, а то и перепрыгивая ямы и лужи, я много думал. Мысли были разные, от вполне приземленных, до философских. Почему мне повезло выжить в проигранной войне, и почему теперь я делаю то, что делаю?

Ведь было бы проще самому прийти к Лордам, когда узнал что к чему, попроситься под крыло. И жить так же, как жил годы до этого - делал бы то, что приказывали и был счастлив. Но нет.

Какая-то часть меня, была против такого пути. Иногда мне казалось, что действуя подобным образом, я веду свою войну. Империя жива, по крайней мере, во мне.

Когда мы начали вторую войну, идущую на два фронта - с колониями, отделившимися за годы войны с пришельцами, и со спятившим искусственным интеллектом, решившим что он бог *(Подробнее об этих событиях можно будет прочитать в романе "Далекий Разум")*. Такого чувства патриотизма не возникало, скорее всего, оно было подавлено голодом и страхом.

После первых суток пути, мне стало одиноко как никогда. Противники, попадавшиеся на пути, больше не представляли никакой сложности - увидел, убил, подобрал лут. Все. Иногда попадались другие игроки, чаще всего тоже шедшие пешком. Хотя иной раз, попадались и грузовики, и даже роботы, пилотируемые жутко гордыми игроками.

Один раз мне посчастливилось видеть маленькое сражение двух кланов. Две звезды встретились на пуки к какому-то логову бандитов, и не смогли поделить очередность прохождения. Каждая из звезд имела танка в роботизированной броне, от чего сражение вышло весьма красочным.

Больше всего меня позабавило то как перестреливались штурмовики - около 30% всех выстрелов уходили в "молоко", и это очевидно не плохой результат, раз их никто не ругал. Наоборот, я услышал, как один из командиров выражал удовлетворение такой стрельбой.

- Может, кланы слабые? - вопрос, адресованный себе, остался без ответа.

Дождавшись исхода боя, я полюбовался тем, как выигравших споро уничтожили ПКшники, что очень искусно маскировались за остовами техники и просто в кустах.

Хмыкнув на прощание, продолжил свой маршрут. Одинаковые пейзажи очень быстро стали застилать глаза, намекая на то, что ничего нового и интересного в пути не

попадется.

И эта обманчивая легкость, заставляла уйти в себя, с головой погрузиться в воспоминания. Думая на разные темы, я все чаще ловил себя на мысли, что пытаюсь нащупать языком во рту больные места. Но это было тщетно - болели все зубы сразу и каждый час, боль только усиливалась.

Пока боль была еще терпимой, и достаточно отвлечься на что-то кроме боли, чтобы ее практически не чувствовалось. Но разум подсказывал, что так будет не всегда.

В дороге я шел и пытался решить, куда податься в первую очередь - в Свободные города, чтобы установить все доступные импланты, или сразу на космическую станцию. Одна моя часть кричала, что надо как можно быстрее идти и проходить квест, пока "Лорды" не вычислили мой маршрут. А другая напоминала, что квест брали игроки и до меня, но так и не выполнили его, а значит там что-то действительно сложное.

В конечном итоге, победила первая часть, и, добравшись до городка, с названием совершенно не отпечатавшемся в памяти, я твердо знал, что должен сделать и куда податься.

Зайдя в город, первым делом отметил, что хватать меня и доставлять к шерифу никто не собирался, что порадовало. А вот отсутствие скидок слегка подпортило настроение. Впрочем, не сильно.

Найдя лавку торговца, за копейки сбросил ему весь собранный в пути лут. Трофеев было не много, но тысячу кредитов на них, мне все же удалось заработать.

Следующим был торговец оружием, в лавке которого, в укромном уголке притаился ремонтный станок.

- Эй, парень, - окликнул меня торговец, явно недовольный тем, что я проигнорировал его присутствие.

- Да, уважаемый? - с содроганием сердца, повернулся я к нему, опасаясь, что меня сейчас выгонят из магазина.

- Пользование станком платное, - суетливо, словно боясь, что я уйду, сказал торговец. - Совсем немного, всего 10 кредитов.

- А с чем это связано? - в моем голосе помимо воли проскользнули нотки интереса.

- Ни с чем! - резко ответил торговец. - Или плати или ищи другой станок.

- Без проблем, - еще более заинтригованный, я подтвердил запрос о списании средств со счета и приступил к ремонту пистолета.

Спустя десять минут я был беднее на три тысячи кредитов, но стал счастливым обладателем отличного оружия:

Автоматический пистолет СПАУ Х модифицированный

Количество патронов в магазине: 18 (+2)
Калибр: 9 мм
Скорострельность: Высокая
Точность: средняя
Описание: пистолет, собранный по чертежам, найденным в старинном военном бункере. Пользуется большой популярностью у военизированных подразделений.

- Спасибо, - поблагодарив торговца, даже не стал смотреть список его товаров, уверенный, что в захудалом городке не найдется ничего, что могло бы меня заинтересовать.

За то вместо этого, случайно увидел подвальчик со знакомым знаком - оказывается, тут тоже можно было установить имплант.

- Отлично то, что нужно, - уже предвкушая будущее усиление, я спустился в подвальное помещение.

Помещение, в которое я попал, сильно отличалось от столичного, разумеется, в худшую сторону - здесь было грязно и темно, по углам валялись обломки каких-то приборов и просто куски металла.

Капсула для вживления имплантов тут тоже имелась, только вид ее не внушал доверия - явно собранная, что называется "на коленке", она была похожа на первую криокамеру моей Империи, в которой был рожден первый Искин класса воин. Его имя было засекречено, но все кто с ним общались, говорили, что он представлялся как Иван.

Капсула стояла в дальней части подвала, но не в углу, что было странно, рядом находился стол, похожий на хирургический.

В дальнем от меня углу, высветился дверной проем, откуда вышел парень. Он был достаточно высокого роста, но сильно горбился, поэтому казался ниже, чем было на самом деле.

- Чем могу помочь? - мягким голосом спросил человек, внимательно рассматривая мою экипировку.

- Эм, в этой штуке сильно опасно устанавливать импланты? - легонько проведя по стеклу капсулы, своими металлическими ногтями, спросил у человека.

- Да нет, просто нпс не продают игрокам такие штуки, - он развел руками, как бы извиняясь. - Вот и пришлось собирать по чертежам. Вышло не очень красиво.

- Ладно, мне нужно установить вот это, - я выложил на стол все свои пожитки, наблюдая за реакцией игрока, теперь стало понятно, что это не местный.

- Ого, я таких и не видел, - парень аккуратно перебрал каждый чехол с имплантом, читая информацию. - Хм, к сожалению, все их установить не выйдет. Вам нужно выбрать.

- Почему все нельзя? - я смутно подозревал, что нельзя в тело

запихнуть все возможные приборы, но все же, стоило уточнить.

- Видите ли, некоторые из них, занимают одни и те же слоты, - тихо проговорил парень. - Если позволите, я бы посоветовал установить вот эти.

Парень отделил четыре импланта от остальных, и аккуратно подвинул их в мою сторону:

Имплант "Разум" - модуль позволяющий энергию тела преобразовывать в энергию разума. Восстановление "Энергии" +15% в мирное время, +5% в бою. Только для психоников.

Имплант "Фантазия" - уникальная разработка, подключается непосредственно к мозгу. Позволят по своему усмотрению комбинировать разные умения. Только для психоников.

Имплант "Внутренний резерв" - модуль, значительно повышающий шансы на выживание в трудных ситуациях. Жизнь + 50%, Регенерация 3 ед в секунду.

Имплант "Пси-Воин" - модуль на 50% усиливающий атакующий потенциал психоника. Только для психоников.

Это все равно было на много больше, чем я рассчитывал, выбирая путь к космопорту.

- Это будет стоить 20000 кредитов, - буднично сказал игрок, будто такая сумма была чем-то малым.

- Сколько? - планы стать крутым психоником за пару минут, стали стремительно таять.

- Процент от стоимости имплантов, - парень все внимательнее вглядывался в мое лицо, скрытое за шлемом, словно пытался что-то увидеть. А еще он время от времени посматривал на свой наладонник.

- У меня нет таких денег, - с сожалением сказал я. - Но, если вы согласитесь принять в оплату имплант.

Я еще не договорил, но по загоревшемуся взгляду парня, понял, что так он и запланировал изначально.

- Два импланта, - тут же сказал парень, даже подавшись немного вперед.

- Хорошо, - с беспокойством где-то внутри себя, согласился с условиями игрока. - Один отдам сейчас, второй после операции. Идет?

Судя по виду парня, ему хотелось других условий, но он боялся потерять клиента в моем лице, и поэтому согласился.

- Идет. Снимай броню и заходи в капсулу, - он подошел к цилиндрическому сооружению, и бегло набрав что-то на клавиатуре, вручную открыл дверцу.

Интуиция вопила, что снимать броню будет ошибкой, но иначе мне никак не удастся установить модули. Плюс ко всему, эту броню нельзя было убрать в инвентарь, поэтому, все еще

сомневаясь, я открыл оба контейнера, высыпав при этом ножи на пол.

Но игрок совершенно не обратил на это внимания. Далее я снял шлем, и поставил его на стол, таким образом, чтобы находясь в капсуле, мог наблюдать за игроком. Набрал команду, чувствуя, что совершаю ошибку, открыл костюм и вышел из него. Тут же исчезли все дополнительные характеристики и модификаторы, и я почувствовал себя до ужаса слабым.

Перед тем как войти в капсулу, внимательно проследил, чтобы парень загрузил нужные модули вглубь капсулы. И только потом зашел внутрь сам.

Добро пожаловать!

Желаете установить найденные модули: "Разум", "Фантазия", "Внутренний Резерв", Пси-Воин"?

Да/Нет

Внимание, установка займет пару минут.

Когда начался обратный отсчет, игрок, до этого копавшийся около стола, встал и не спеша подошел к капсуле. На меня он не смотрел, и это хорошо, иначе парень бы вмиг опознал во мне мутанта. Вместо этого он восхищенно смотрел на мою броню.

- Где же ты откопал такое сокровище? - с ненавистью спросил меня игрок, позволяя своим пальцам пробежать по хищным очертаниям брони. - Псионик с крутыми имплантами, да еще и уникальной броней, со встроенным вооружением.

Он внимательно осмотрел мои автоматы, даже достал из ножен клинок. Потом подошел к шлему, и постучал пальцами по стеклам.

- Очень дорогие вещички, - цокая языком, сказал парень. - Что такой богатый игрок как ты, забыл у нас? Впрочем, мне плевать.

Он рассмеялся, примеряя мой шлем, и маша "Звездопадом", словно у клинка имелась заточенная грань.

- Ты сделал мне такой подарок, такой подарок, - только теперь игрок подошел к капсуле вплотную. - Мутант? Ого, да я счастливчик! Что, наверное, думал, сможешь поставить импланты в захолустье? И тебя не найдут? Ха-ха, Я тебя поймал! Капсула на замке, тебе не выбраться без посторонней помощи, а друзей ты не привел!

Пока парень продолжал смеяться и кружить в диком танце с моим шлемом, установка имплантов была завершена. В этот раз боль была намного сильнее - все же в позвоночник и мозг устанавливали улучшения. Но ярость от действий игрока, была куда сильнее.

Злость, поднимающаяся с глубин, бурлила в груди, обещая скорую и ужасную расправу над зарвавшимся парнишкой.

Ментальным усилием, которому стекло капсулы совершенно не мешало, я поднял в воздух четверку ножей. Три клинка вонзились в тело парня, прикрытое лишь комбинезоном, два ножа в спину, нанося огромный урон, и один глаз. Надеюсь, ему было неприятно.

Четвертый же клинок полетел в стекло капсулы, но лишь отскочил от нее, слегка поцарапав. Звук, получившийся при этом, был настолько противным, что заглушил даже вопли игрока, на пару мгновений.

Тогда я сосредоточился на "Звездопаде" и, вырвав его из ослабевшей хватки парня, по широкой дуге отправил клинок в дальнюю часть подвала, ближе к выходу. Подвал был мал, и моих сил вполне хватало, чтобы контролировать меч на всем его протяжении. Развернув "Звездопад" его клинком к капсуле, я мысленно изо всех сил мысленно потянул меч на себя.

- А, черт! - клинок, созданный чтобы пробивать броню роботов, легко прошел сквозь бронестекло и вонзился мне в живот. Но, по крайней мере, стекло не выдержало и высыпалось, частично внутрь, частично наружу.

В это время парень с шумом вырывал из селя ножи, и сыпал угрозами в мой адрес. Меч из тела вытаскивал тоже с помощью телекинеза - браться руками за клинок, торчавший из собственного живота, было страшно.

Как только клинок с противным влажным шелестом покинул мой организм, я тут же вылез из капсулы, ведомый только яростью. Вытянув в сторону шлема, левую руку, я призвал его, но не стал одевать. Вместо этого, металлический и высокотехнологичный прибор, ведомый моей рукой, обрушился на голову игрока.

- Обмануть значит, решил? Ну, держи, еще, на! - не владея навыками рукопашного боя, я не наносил много урона, но зато отлично вымещал злость.

Опомнился лишь в тот момент, когда в двери подвала, неизвестно как оказавшиеся запертыми, начал кто-то ломиться. Игрок к тому времени стал похож на бесформенный кусок мяса. Хотя уровень его хп был еще достаточно высоким.

Когда-то давно, нам в университете показывали документальный фильм, о создании первых экзоскелетов, так вот, там ученый, мог одевать броню самостоятельно и на расстоянии. Конечно, это было обманом - рекламным трюком. Только в игре процесс облачения в броню был упрощен до минимума, чтобы его можно было одеть в одиночку и без специального бокса.

Так вот, когда дверь слетела с петель, и в подвал ворвались местный органы правопорядка, я представил, как костюм летит в

мою сторону и обволакивает мое тело. Секунда, и вот уже "Трюкач 13" снова на своем владельце. Последний штрих - шлем медленно паря, одевается мне на голову.

А люди, облаченные в кевларовую броню, достаточно высокого класса, кричат:

- Мутант!

- Псионик!

- Нарушитель!

И прочее, но мне было не до них. Вытянув обе руки вперед, я сразу сжал пальцы так, словно курок уже был спущен. Одно мгновение, и подвал наполнился пороховыми газами и звуками стрельбы. Меньше пяти секунд ушло на то, чтобы убить всех четверых стражей.

Еще минута была потрачена на обыск помещения - я решил забрать свои импланты назад.

А после этого мне пришлось спешно покидать город. До космопорта было еще чуть больше 120 км.

*****

Покои старшего советника.

Время не известно

- Господин, с вами хотят связаться, - стюард вошел как всегда бесшумно.

- Кто?

- Сын одного не без известного вам лорда.

- Хм, хорошо. Дай связь сюда.

Стюард, поклонившись, вышел, а старший советник по безопасности со вздохом отложил свой планшет в сторону.

- Эх, только решил почитать о новой броне, - приглушенно сказал советник.

- Простите, что? - на настенном экране появилось лицо молодого лорда.

- Это я не вам, - небрежно ответил советник, поправив на груди свой значок, сделанную из чистого золота снайперскую винтовку. - О чем бы вам хотелось поговорить?

- О тех людях, которые были найдены нами вследствие разведывательной экспедиции, - сказал лорд.

"Вот шельма, врет, даже не морщится", отрешенно подумал советник.

- Ах, разведывательной, - как можно сильнее выделил это слово хозяин кабинета, - ну-ну. И что с ними не так? Жалуются на режим погружения в "Орбите"?

- Нет, дело не в этом, - лорденыш слегка стушевался. - Дело в том, что мы наткнулись, на как бы это сказать, военные базы.

- Понимаю, - медленно проговорил советник, невольно

подаваясь вперед. - Вышлите мне координаты, сегодня же, туда отправится разведывательный корабль.

- Но, не проще ли нам отключить людей от капсул, пока их тела не восстановились до конца? - молодой лорд теперь стал выглядеть несколько напряженно.

"*Не ожидал, значит. И папочке, скорее всего не сообщил",* усмехнулся советчик, заранее предвкушая последствия.

- Мы не убиваем людей, особенно который сами же принялись спасать, - как можно мягче сказал советник, в очередной раз, потерев свой знак. - Но не беспокойтесь - мои люди будут интересоваться только военными базами.

- Мой долг, как лорда этой системы, был сообщить вам об опасности, - с этими словами юный лорд отключил связь.

- Какие будут пожелания? - стюард появился сразу, как только сеанс связи прекратился.

- Прикажи отправить тринадцатый отряд по этим координатам, - советник скопировал цифры, пришедшие ему на планшет. - И позаботься о том, чтобы с отрядом отправилась группа десанта. Мартин и его ребята.

- Повинуюсь.

Стюард ушел, вернув помещению покой и тишину, а советник принялся читать статью о новой броне для снайперов, введенной кураторами "Орбиты" буквально на днях.

*****

- Этот советник слишком много на себя берет! - гневные слова молодого лорда, отражались от стен каюты, чтобы в итоге уйти за пол галактики.

- Сын мой, - мягко проговорил старший лорд. - Ты совершил ошибку, сообщив советнику о военной базе так рано.

- Отец...

- Не перебивай меня! - в словах старика появилась сталь. - Но сообщить было необходимо, так что все хорошо. Просто ускорьте добычу, потеря 40% не так уж страшна. Когда закончится реабилитация аборигенов, мы сможем на законных обстоятельствах разведывать планету и дальше.

- Да, отец, - молодой лорд хотел сказать что-то еще, но тут ему на портативный компьютер пришло сообщение. - Прости, мне пора работать.

- Удачи, сын.

Молодой лорд быстро пересек пространство от свободной стены к столу, и жадно вчитался в несколько строчек:

"*Мой Лорд, Игорь разгромил полгорода Таншла, и покинул его через западные ворота. Пиро, уже ожидает его. Так же, Игоря ведут О?кар и Малис. Все случится через три дня".*

- Вот ты и попался, маленький игрок, - засмеялся лорд.

Рано или поздно все мутанты, даже сумевшие скрыться от разведчиков "Звездных Лордов", пытаются выполнить свое легендарное задание. Поэтому уже три года как на базе космопорта, дежурит несколько игроков, самого высокого уровня. Но в этот раз, зная об умениях и удаче Игоря, лорд решил подстраховаться - уже неделю на базе скучал самый сильный пиромант "Орбиты".

Бой между Игорем и Пиро, грозил стать очень красочным, поэтому и лорд хотел поприсутствовать при этом. К тому же, всегда есть вероятность, что что-то пойдет не по плану.

Честно признаться, лорд хотел, чтобы Игорь справился и Пиро, и дал ему, самому сильному психонику "Орбиты" показать свое мастерство.

- Увидимся через три дня, - с предвкушением сказал лорд, наблюдая за записью боя Игоря с О?каром.

*****

Покинуть городок полный стражи, оказалось не так просто, и когда мне это удалось, за моей спиной было гора трупов, а костюм требовал срочного ремонта.

- Закупился, блин, - в сердцах сплюнул я, на радиоактивную почву, по которой бежал уже минут сорок. Что поделать, но только тут мне удалось оторваться от преследователей, большинство из которых поломанными куклами лежит за ближайшим бугорком.

Бой вышел жарким. Сначала перестрелки на улицах городка, в которых приняли участие и немногие игроки, бывшее на улице. Хотя в основном игроки, только смеялись или давали советы. Что ж, спасибо и на этом.

Дальше, как только я покинул главные ворота, за мной отправили погоню - три багги и один броневик. Но благодаря имплантам, особенно "Фантазии" я легко расправился с ними. Сначала с более быстрыми багги, а потом и с броневиком. Ни один страж не ушел от меня.

Потратив несколько минут на сбор трофеев, снова продолжил свой путь. Для начала, как следует, покопался в настройках имплантов. Выяснил, что все мои характеристики как следует, подросли. А уж мои возможности как психоника не могли не радовать.

Один только имплант "Фантазии" чего стоил - комбинировать умения и навыки, для нахождения новых решений, это было великолепно.

В целом моя направленность на телекинез не изменилась, но теперь появилась возможность окунуться в психонику более

углубленно, и терять ее я не хотел.

Остальные импланты тоже были хороши, и покопавшись в настройках наладонника, мне удалось вывести более точные характеристики моего персонажа:

Имя: Игорь
Класс: мутант
Специализация: псионик (телекинетик)
Уровень 25
Жизнь **4875 (имплант 50%)**
Энергия **7000 (улучшение 50%)**
Характеристики (0 нераспределенных):
Выносливость 21
Энергия 90
Реакция 19
Интеллект 12
Знание 11
Навыки: Интуит, скрытность, эмпат, ближний бой, уклонение, опережение, взлом замков, кулинария.
Умения: Рой, Толчок (бросок), Пси-щит, отвод глаз, эмпатия, смертельный удар, удушение, волна, выпад 2.
Достижения: Грабитель, Ампутатор, Убийца (10)
Карма: +2

Все свободные очки я бросил в энергию, намереваясь через два уровня догнать ее значение до сотни.

А вот с умениями пришлось сложнее - хотелось всего и сразу, но можно было выбрать только одно умение третьего круга, из трех возможных, и потратить на это все очки. Или можно было снова обратиться к ветке мутанта - там был навык, позволяющий открыть дополнительный слот для импланта.

Выбор был сложен, но в итоге я вложил пять очков в "Силу" и еще пять в "Широкие возможности".

Сила (1)

локальное воздействие на 1 , стоимость активации 800 ед, время активации 1,5 секунды. Откат 3 минуты. Урон вариативен, но не менее 300.

Описание: не редко на поле боя встречаются психоники, способные силой мысли сжимать пространство. Всё попавшее в поле действия способности, будет сжато в центре пространства.

Этот навык давно привлекал мое внимание, особенно после сложных боев с роботами или техникой. Конечно, один кубический метр это не так много, но умение можно развивать и дальше. Правда это будет требовать всех очков умений, на

протяжении трех уровней.

Широкие возможности (1)

Дополнительный универсальный слот для имплантов

Описание: мутанты это не дикие звери и среди них иной раз встречаются настоящие гении инженерии и не только. Не редки случаи, когда в телах самых сильных особей находили импланты, кустарно помещенные в тело.

Ходят слухи, что в одном мутанте нашли сразу три импланта.

Мне хотелось стать сильнее и возможные изменения игровой куклы уже не казались такой уж проблемой - после выполнения квеста, мутанты перестанут быть предметом охоты, наоборот. Многие игроки захотят стать мутантами, ведь только это поможет противостоять врагам.

Увлеченный такими мыслями я и продолжал свой путь, иногда отвлекаясь на бои, позволявшие в полной мере поэкспериментировать с новыми навыками.

Так мне удалось соединить "пси-щит" и "Толчок", чтобы предметы или враги, врезавшиеся в защиту, отскакивали от нее. Правда, такую модель можно было поддерживать только раз, а потом активировать заново. Чтобы изменить какой-либо навык и сохранить изменения, было необходимо потратить очко умений.

В целом, путь был достаточно простым, и если бы не зубная боль, растущая, казалось, с каждым шагом, все было бы вообще отлично. Наконец, я достиг заветного маркера на карте.

Это случилось ровно через три дня, после того как спешно покинул город. Космопорт был хорошо замаскирован среди коричневых безжизненных скал, и ничего, кроме маркера на карте, не выдавало его нахождения.

Обыскав скалы, в которые уперся мой путь, я так и не смог найти путь внутрь. Раз за разом, я бросал цепкие взгляды на гряду, но так и не мог найти тропу, хотя был уверен, что она должна быть.

- Значит, придется залезть наверх, - слова, произнесенные вслух, вселили толику уверенности.

Пообедав галетами у подножия скалы, я сделал пару разминочных упражнений, и полез наверх. И только теперь мне довелось, как следует оценить возможности моего костюма. Маленькие когти на пальцах перчаток цеплялись за малейшие трещинки, а сервомоторы, спрятанные в броне, позволяли легко поднимать тяжелое тело. А шипы на ботинках давали дополнительную опору.

Метр за метром, я поднимался все выше, пока не достиг места, где стена была идеально ровной и целой.

- Приплыли, - уставшим голосом сказал я, когда увидел неожиданное препятствие.

Внимательно осмотрев округу, с запозданием понял, что ровный пятнадцати метровый отрезок опоясывал всю гряду. Видимо, это была защита от альпинистов, подобных мне.

Пробираясь вдоль стены, я надеялся найти место, где можно продолжить подъем. Очередная неудача меня совершенно не удивила. Тогда, я как можно надежнее закрепился на скале, и погрузился в чтение.

КПК, перевернутый на внутреннюю сторону руки, по примеру многих игроков, с готовностью предоставил всю необходимую информацию о моем костюме. Меня интересовали возможности лебедки, встроенной в костюм.

- Ага, нормально, - повеселевшим голосом сказал я, разобравшись с лебедкой.

"Вжих", с тихим шелестом стальной трос выстрелил в небо, чтобы потом зацепиться за макушку гряды. Сорок пять метров, практически предел, на который способна лебедка.

******

Пиро появился у космопорта на второй день после приказа главы клана, мог бы и раньше, но у него появилась прекрасная возможность установить себе пару имплантов за счет казны клана. Кто бы тут устоял?

Два дня в столице, стоили его клану кругленькой суммы, которую он теперь должен был оправдать в бою.

- Двадцать плюс уровень? - Пиро помнил свой разговор с лордом. - Что этот парень может мне сделать?

Целый день пиромант практиковался, свыкаясь с новыми возможностями, пробуя давно продуманные комбинации. Если бы ему еще удалось найти имплант с красивым названием "Фантазия". Да, тогда бы можно было бросить вызов главе клана, этому самовлюбленному лорду. Но нет, даже в самом дорогом и секретном магазине имплантов не было этого модуля.

- Да когда же он уже придет? - горя от предвкушения боя, в прямом и переносном смыслах, Пиро обратился к звезде охраны.

- Разведчик докладывает, что Игорь бродит у стены, пытаясь отыскать вход, - штурмовик развел руками. - С западной стороны.

- Как с западной? Вход же на севере! - в первый момент игрок запаниковал, но тут же все понял и рассмеялся. - Он не в состоянии найти вход? Вот это номер. И меня послали остановить ЕГО?

Весь отряд, включая разведчика, парившего где-то на необозримой высоте, засмеялся. Благо связь позволяла.

- Внимание, объект начал подъём по скале, - как только смех утих, сообщил разведчик, чем вызвал очередной приступ смеха.

- Ладно, пока он там развлекается, я еще разок очищу периметр от роботов, - лениво сказал Пиро, отправляясь к воротам.

- Вот скот, - тут же сплюнул штатный снайпер, заботясь о том, чтобы радиосвязь была отключена.

- Ничего, завтра его тут уже не будет, - сказал штурмовик.

Он прекрасно понимал недовольство снайпера, да и других игроков тоже - эта локация, которую нужно было охранять, была прекрасной возможностью поднимать уровни. Именно за счет постоянного обновления роботов-защитников, две смены охраны, за годы службы стали топовыми игроками своего клана. А теперь, из-за псионика, повадившегося в одиночку зачищать двор космопорта, они лишались своего опыта. И всего игрового процесса.

Когда, наконец, Игорю удалось подняться на гребень, что само по себе было удивительно - ведь разведчики докладывали, что его костюм не способен летать, была уже поздняя ночь.

Игроки сидели в хорошо защищенных местах, куда их отправил Пиро, и ждали. Сам же псионик стоял в центре площадки, куда предположительно должен был попасть Игорь.

- Ну ты и кретин, - вместо приветствия, и нарушая все установки командования, высказался псионик, когда Игорь, тихо жужжа лебедкой, спустился со стены.

А потом начался бой.

*****

Борьба со стеной заняла весь остаток дня, и на противоположную сторону я спускался уже в темноте. Мне удалось найти выступ с внутренней стороны, очевидно, это была площадка для защиты базы, или что-то вроде того. Потому что с нее было прекрасно видно часть двора космопорта.

Это была противоположная сторона, мое зрение позволяло различить вдалеке ворота.

- Вот тебе и с добрым утром, по-французски, - шальная мысль-воспоминание, заставила улыбнуться.

Это было очень давно, когда у меня еще была семья, когда на нашу планету не напали, когда не было войны. Тогда еще не было единой Империи, с одним языком и общей идеологией. А были десятки государств и языков. Мои родители жили далеко в степи и занимались проектированием и постройкой городов нового поколения.

Именно тогда произошел тот курьезный случай. Мама, которая всегда старалась не ругаться при детях, споткнулась об

булыжник и громко выругалась. А моя сестра, тогда еще ребенок пяти лет, это услышала.

- Мама, а что это значит? - спросила она тогда.

- А это милая, с добрым утром, - и после секундной паузы, добавила, - по-французски.

- Ааа, ну если по-французски...

Это воспоминание подняло мне настроение, а не большая передышка, во время изучения диспозиции, принесла облегчение натруженным мышцам. Что не говори, но даже сервомоторы не избавляли мышцы от работы и усталости.

Сам двор представлял собой овальную площадку, размеченную дорожками потрескавшегося асфальта. Главное здание и кажется сам шаттл, были где-то в недрах скалы. Виднелся только вход, и несколько окон метрах в десяти от земли. Я мог предположить, что оттуда наблюдали за работами на площадке, или даже просто любовались небом. По себе знаю, иногда это стоит намного больше, чем еда.

Двор был заставлен роботами и легкими флаерами. Через шлем, синхронизированный с КПК, я мог свободно видеть, что вся техника сломана. На противоположной от меня стороне виднелись ангары, где, наверное, тоже имелась какая-нибудь техника. Так же имелся сторожевой домик, скорее всего, там раньше проводили свое время охранники космопорта.

Больше всего меня удивило отсутствие роботов, патрулирующих периметр. Но все стало ясно, стоило мне заметить других игроков. К слову сказать, один из них совершенно не прятался.

Пиро, уровень скрыт

Клан: Звездные Лорды

Жизнь: 3000

Энергия: 17000

Единственная доступная мне информация, была впечатляющей. Передо мною явно псионик, причем игрок "Лордов", что крайне неприятно. Остальные пять игроков, прятались в засадах, хотя и не были довольны этим.

Эмпатия просто кричала о желании Пиро, вступить в бой. Он не чувствовал ко мне злобы, только презрение, что слегка сбивало с толку. Остальным игрокам было вообще все равно. Люди, что с нас взять?

Решив, что ничего нового я уже не увижу, закрепил лебедку за выступ и не спеша спустился вниз. Мог бы конечно и спрыгнуть, но Пиро хотел относительно честного боя, так что атаки я не боялся.

- Ну, ты и кретин, - Пиро даже не удосужился поздороваться

со мной. А после этих слов, и мне разговаривать не хотелось.

Первым делом я активировал "Рой" и выпустил 15 патронов в голову псионику, уверенный, что тот прикроется щитом. Моей целью было отвлечь его, и сблизиться для рукопашного боя.

Каково же было мое удивление, когда разрывные патроны взорвались в воздухе, нанеся моему пси-щиту небольшой урон.

- Вижу, темнота тебе не мешает, - не пойми с чего, сказал Пиро. - Но я в любом случае хочу сделать эту ночь светлее.

Игрок вдруг резко прыгнул назад, вытянув руки вперед, и хлопнул ладонями. Как только его руки соприкоснулись, в месте удара возник огонь. Парень крутанул ладони внутрь и резво толкнул на меня.

Но сами его манипуляции перестали меня интересовать, когда в мою сторону полетел крупный, размером с мою голову, огненный шар.

Растерявшись, я стоял и смотрел, как сгусток пламени приближается ко мне, пока в последний момент не упал на асфальт, пропуская шар над телом.

- Это скучно! - прокричал Пиро, запуская в меня маленькие, размером с его кулак, огоньки. - Покажи мне, на что ты способен!

Первой мыслью было снова использовать автоматы, но я ее отбросил. Вместо этого я поочередно активировал сразу несколько умений: "Пресс", чтобы направить сгустки огня в землю, затем "Бросок", чтобы мой противник немного полетал, а после этого свое новое умение - "Силу".

И тут мне в очередной раз пришлось удивиться - дело в том, что по дороге я использовал новые комбинации, и совершенно не пользовался старыми навыками. А зря.

От "Пресса" не только сгустки огня сменили траекторию, но и у игрока подогнулись колени. Более того, даже один из ремонтных роботов, с протяжным стоном уставшего металла начал сжиматься, до тех пор, пока одна его нога не лопнула, и робот грудой металла не начал заваливаться на один бок. Так уж получилось, что он падал между мной и игроком. В стороны полетели куски металла, острые и достаточно маленькие, чтобы быть опасными.

"Бросок" ударил точно в грудь Пиро и подбросил его в ночное небо, нанеся более сотни урона, а следом игрока догнала моя третья атака.

"Сила" была не просто атакой, у нее имелась некая анимация - огромная призрачная рука, формой повторяющая мою, с преобладанием фиолетового цвета. Эта рука догнала Пиро и сжала в кулаке.

Прошел минимальный урон в три сотни, но игрок продолжал

корчиться в моей хватке и ничего не мог поделать. Зато смогли игроки, сидевшие до этого в засаде. Первым на меня выскочил штурмовик, нереально высокого 76 уровня. Он бежал с огромным автоматом наперевес и стрелял на бегу, довольно метко должен признать. Но четыре метательных клинка, ведомых моей силой, заставили его оступиться. Два ножи в глаза, один в горло, и четвертый в затылок.

- Глупец, зря ты шлем не одел! - крикнул я игроку, в один момент потерявшему более 80% жизни в одно мгновение.

Но и его добить не получилось, мало того что удержание Пиро в кулаке требовало от меня сосредоточения и занимало одну руку, так еще и другие игроки дали о себе знать.

В мой щит врезался снаряд, пущенный из снайперской винтовки, и бесславно отскочил, сняв более восьмисот очков прочности. Следом над головой пролетел еще один игрок, обстрелявший меня из двух пистолетов-пулеметов. А ведь еще два штурмовика следовали из своих засад ко мне. Волей или неволей, а пришлось выпускать псионика повелевающего огнем и явно самого опасного в этой компании.

Правда и просто так я его отпустить не мог, поэтому в очередной раз, нагружая имплант "Фантазии", совместил "Силу" и "Бросок", отправляя игрока в непродолжительный полет в сторону еще стоявших на ногах роботов.

Следующей жертвой стал разведчик с гравиранцем. Моей силы хватило, чтобы захватить его летательный аппарат и направить того в груду развалин, оставшихся от робота, попавшего под "Пресс".

Пока игрок не оклемался, я выхватил "Звездопад" и пробил его насквозь, но даже на разведчика у меня не хватило урона. Пришлось использовать автоматы. Оставшиеся после первой, неудачной, очереди патроны разворотили броню на спине игрока. А следующие два рожка отправили того на перерождение.

В это время меня выцелил снайпер, но щит снова удержал удар. Так и не понимая причин, по которым патроны разорвались в первый раз, я перезарядил автоматы, последней парой обойм. И вырвав из трупа меч, бросился к штурмовикам.

К этому моменту их стало уже трое, игрок, поймавший четыре ножа, уже вырвал их из тела, и каким-то образом повысил уровень очков жизней до 40%. Что ж, ему же хуже.

Очередной "Бросок" и штурмовики поломанными куклами разлетаются в стороны. "Захват" и "Удушение" на двоих, и четыре ножа в голову того многострадального штурмовика.

Второй звоночек КПК за сегодня, обозначил смерть еще одного игрока. Осталось четыре. Ножи, повинуясь моей воле,

вновь взмыли в воздух, но тут мне в спину пришел огромный огненный шар, снесший начисто всю мою защиту. Пиро снова в деле.

Пришлось временно отвлечься от штурмовиков, и повернуться к псионику.

- Что? Неприятно? - он расхохотался. - Каюсь, твоя атака была для меня неожиданной, но и от нее я теперь могу защититься!

- Да кто спорит, - спокойно ответил я, запуская в игрока один из манипуляторов, отвалившихся от робота.

Парень меня сильно удивил, вместо того чтобы увернуться от атаки, он встретил кусок металла двумя струями огня из обеих рук!

"Пожалуй, в ближний бой соваться тоже не стоит", - нервничая, я сделал, очевидный, в общем-то, вывод. Планов, как победить такого противника пока не было, и не знаю, чтобы предпринял, если бы не очередной выстрел снайпера, к счастью отрикошетивший от брони.

- А вот нечего стрелять бронебойными, - не обращаясь ни к кому конкретному сказал я, и побежал в сторону лежки снайпера. Благо на моей карте, были показаны все красные точки.

Походя, наткнулся на оглушенного штурмовика и не смог не добить. Всего пять быстрых ударов и третий труп на моем счету.

Снайпер видимо почувствовал что-то неладное, но уйти не успел. Я с помощью сервомоторов подпрыгнул на крышу одного из флаеров, где и была лежка. Игрок успел только перевернуться на спину и встретить меня очередью из маленького, но скорострельного автомата.

Моя броня, с трудом, но выдержала эту атаку. А вот бронированный кулак отбил у снайпера делание и возможность стрелять. Так как он лежал в кабине флаера, слишком тесной для драки, я, не особо мудрствуя, просто выкинул его из кабины на асфальт.

Спрыгнув следом, прямо на тело игрока, услышал достаточно неприятный хруст. Что ж, долго мучиться ему явно не придется.

Клинок покинул ножны, но не успел вонзиться в плоть. Прямо с неба на меня ударил поток огня. Он прижимал к земле, не позволяя двигаться и уйти из под атаки. В броне стало невыносимо жарко, но урона как такового еще не было.

Уже практически забытым жестом я вызвал свой первый щит, повесив его над головой. Непродолжительная и не большая, но защита. Ведь этот поток не может длиться вечно. И правда, спустя тридцать секунд, я слегка опаленный, но практически невредимый поднялся с пепелища. Снайпер сгорел полностью.

- Из чего твоя броня? - удивленно спросил игрок. - Я

пиромант, и мой огонь плавит любую сталь!

- Пиромант? А я думал ты простой фокусник, - чувствуя себя куда увереннее, чем в начале боя ответил игроку.

Оставалось всего два штурмовика и пиромант. Повелитель огня значит, еще одна ветвь псионики.

- Значит, ты сжигал, пои патроны? - догадка пришла весьма запоздало.

- Ага, а ты был так добр, что зарядил разрывные патроны, - улыбнулся Пиро.

- Скоро я буду еще добрее, - не дожидаясь очередной атаки, я высоким прыжком ушел за броню очередного флаера, о которую тут же разбилось несколько сгустков пламени и две очереди из пулеметов.

Не зря моя броня называется "Трюкач", я это понял, пока карабкался по отвесной стене. Подобно ящерице, помогая себе руками, поднялся на робота, до которого добрался за пару прыжков, и спрятался за его спиной.

"Рой" уже откатился, но использовать его с патронами я не решился. А бронебойных снарядов, которые, не взорвались бы после выстрела, у меня не имелось. Пришлось импровизировать.

Как только я показался штурмовикам, те дружно принялись палить в меня, точнее в мою тень. "Отвод глаз" действовал просто великолепно, а я же перехватил управление пулями игроков. В конце концов, какая разница, чьи буду пули?! Моя ошибка заключалась в зацикливании, мои способности многогранны, и нельзя загонять себя в рамки.

Пятнадцать пуль из крупнокалиберного пулемета, попавшие точно в голову, отправили очередного игрока на перерождение. Осталось двое - пиромант, без устали забрасывающий меня огнем и уже успевший восстановить свои жизни и штурмовик.

Последнего штурмовика я добил ножами и мечом. Правда для этого пришлось основательно попрыгать, уклоняясь от пуль и огня. Но мне это удалось. К тому же, Пиро или не захотел или не смог, спасти парня от пуль, выпущенных в упор.

- Ну, вот мы и одни, - ласково сказал я, наблюдая за тем, как шкала энергии моего противника медленно заполняется.

- А ты сильнее, чем я думал, - с нотками уважения сказал псионик. - Только я сильнее!

Он снова принялся поливать меня огнем. Несколько однообразная тактика, должен признать, хотя и плодотворная. Некоторые из сгустков пламени пробивали мою броню, нет даже не так, они ее словно игнорировали, нанося мне полный урон.

Я же решил пользоваться уже отработанной схемой - четыре ножа взмыли в воздух, и вонзились в спину моему противнику.

Лишь четыре яркие вспышки были ответом на мои надежды.

- Что, думал только у тебя есть защита? - глумясь, спросил Пиро. - Все снаряды сгорают, даже не долетая до меня.

- Хвастун, - вынеся, свей вердикт, я мысленно сорвал два листа брони с флаера.

Один ударил в спину пироманта, так и не сгорев до конца - естественно ведь для летательных аппаратов использовались лёгкие и тугоплавкие сплавы. Впрочем, за счет своей легкости, урона игрок практически не получил, но и моя цель была не в этом.

Пока Пиро отвлекся, я, прикрываясь вторым куском брони, устремился вперед. Тридцать метров, двадцать пять, двадцать, только сейчас в импровизированный шит, ударила струя пламени, чтобы бессильно разбиться о мою защиту.

Оставшиеся метры я преодолел в противоборстве с огнем, выпускаем из рук противника. Когда до Пиро оставалось около двух метров, я использовал "Бросок" вложив в него вдвое больше энергии, чем обычно и активировал "Разум".

Мое восприятие ускорилось. Натужно взревели сервомоторы, когда я вильнул в сторону, уходя от брызг пламени. Резкий взмах "Звездопада" и нога Пиро начинает подламываться. К сожалению, его броня была очень крепкой, и меч не смог перерубить ее. Тогда я зашел за спину пироманту, и ударил своей ногой, вместо ранения, и приглушенный хруст был мне ответом.

Времени оставалось катастрофически мало, и я лишь успел нанести еще один удар по руке игроки, так же, не перерубив ее, а после вонзить меч ему в спину. Клинок проткнул игрока насквозь и вонзился в асфальт. И тут время "Разума" закончилось. Откат был страшен, но хуже всего было то, что лист брони, подталкиваемый вперед "Броском" недюжинной мощи сбил не только Пиро, но и меня.

- Свёкла, - только и смог сказать я, валяясь в груде металла, оставшегося после очередного разрушенного флаера.

"Свёкла" - слово, которое один мой друг использовал вместо ругательства, в эпоху закона о нравственности, когда на все ругательства ввели налог.

- Браво! - над двором космопорта, изрядно разрушенным, раздались хлопки. - Это был хороший бой.

- А еще кто такой? - задал я глупый вопрос. Впрочем, ответ я уже знал.

Ярос, 83 уровень
Глава клана: Звездные Лорды

Паривший над землей игрок, в золоченой с алыми вставками

броне, носил грозное имя. Вот он, корень всех зол, подумал я.

- Я Ярос, - с достоинством правителей древности, отозвался игрок, не спеша приземляться на асфальт, еще местами полыхающий.

- Добра тебе, Ярос, - сказал я, щелкая пальцами, и с наслаждением наблюдая, как взрывается, голова этого надменного игрока. - И всех дел.

Глава 20. Битва

Получен опыт!

Получен новый уровень!

- Апнулся? Поздравляю, - из темноты раздался голос, принадлежавший тому же игроку, чей труп валялся неподалеку.

- Отдыха не будет? - риторически спросил я, с трудом поднимаясь на ноги, разглядывая округу.

Всюду была раскуроченная техника, местами сильно оплавленная, валялись трупы игроков, в довольно живописных позах. На какой-то недолгий миг, мне даже пришлось пожалеть, что так хорошо вижу в темноте. Иногда, особенно в запале боя, я не обращал внимания на реалистичность происходящего, а порой, вот как сейчас, в глаза бросалось все самое неприятное.

Впрочем, сейчас было не до проявлений слабости. Оглядывая полыхающие окрестности, я пытался найти затаившегося игрока, который даже на наладоннике не отображался, что было весьма странно.

- Отдохнуть? - в небесах раздался смех, выгодно отражающийся от поваленных роботов и остатков флаеров, он, казалось, звучал отовсюду. - Этот бой только начинается!

- Ну, так может быть уже покажешься? - зло выкрикнул я в небо, нервно заполняя пустые магазины, своих автоматов. Сначала те, что в оружии, и только потом те, что будут ждать своего часа в **Подателе.**

- Зачем? Для тебя и так слишком много чести было уделено, - теперь его голос был показательно скучающим. - Лови!

Еще до его крика, я почувствовал опасность, исходящую от груды оплавленного металла. Да той самой, куда я упал. Натужно взвыли сервоприводы, чтобы мое тело смогло сделать высокое заднее сальто, пропустив под собой нечто.

Я не видел игрока, только полупрозрачный силуэт человека, и золотистый шлейф его оружия. "*Меч или копье, плюс летает и владеет невидимостью, а еще не умирает от моего умения*", решил про себя и тут же мысленно ударил себя по голове.

Он игрок слишком высокого уровня!

Ограничение: не выше чем ваш уровень +5, не действует на боссов.

Память услужливо подсказала нужную строчку, об ограничении, которого я до этого момента не чувствовал.

- Я не мог убить тебя своим приемом, - не выдержав, обратился к врагу. - Но, тем не менее, кого-то убил.

- Ты еще такой неопытный, - тоном доброго покровителя

отозвалось ночное небо, местами освещенное огнем пожаров. - Свой уникальный класс психоника, спустил на баловство с автоматами, не знаешь элементарных вещей. Да что там! Ты даже своих возможностей не знаешь!

"Говори, говори, я тем временем придумаю, как тебя убить". Не знаю почему, но я верил в свои силы и победу. Может быть, опыт прочих сражений сказался или еще что, но дело даже не в этом, а в том, что мой противник чувствовал мою уверенность и не спешил атаковать сам. "*Боится или чего-то ждет?"* Еще один вопрос, остающийся пока без ответа. Но скоро он устанет ждать и нападет. Главное не пропустить этот момент.

И игрок не заставил себя ждать. Раздался дикий рев, и в мою сторону, разбрасывая в стороны покореженный металл, устремился огромный монстр. Он был ростом с человека в боевом скафандре тяжелой пехоты, то есть около трех метров ростом, вот только вместо брони его тело покрывала шерсть. Монстр имел весьма длинные, до пят, когтистые руки. Но самым главным было то, что никакого монстра не было и не могло быть во дворе космопорта.

Говорить что-то или спрашивать, времени уже не было. Вместо этого я настолько быстро, как это позволяла броня, отбежал назад, надеясь укрыться за целым роботом.

- Убегаешь? Беги, - мой противник откровенно радовался, да только озабоченности в голосе у него не убавилось. Это вселяло в меня надежду.

Монстр двигался за мной по пятам, пока в него летели куски арматуры, мои ножи, листы покореженного металла. Все это наносило вред противнику, но он совершенно не обращал внимания на помехи. Казалось, что монстр не чувствует боли. Хотя, почему бы и нет?

Не надеясь более на железо, я открыл огонь из автоматов. Пока без "Роя", приберегая откатившуюся способность для Яроса. Поэтому часть патронов ушли в "молоко", но мне хватило одного единственного, попавшего твари в голову. С громким хлопком монстр исчез.

- Мне докладывали, что ты используешь разрывные пули, - задумчиво сказал Ярос. - Что же, конкретно в данном случае, это для тебя большой плюс.

- Да покажись ты, наконец! Я не могу возиться с тобой до рассвета, - все более ярясь, прокричал я. - Мне еще квест проходить!

- Квест? Ты про задание мутантов? - кажется, этот игрок знает обо мне все. - Забудь, тебе не позволят его пройти.

- Почему? - я уже чувствовал, что вот-вот узнаю причину, по

которой никто до меня так и не выполнил это задание.

- Видишь ли, Игорь, когда эта игра появилась, многие профессиональные игроки из других игр перешли сюда, - голос Яроса стал куда более откровенным, когда он немного погрузился в воспоминания. А я, пользуясь случаем, на полметра подобрался к тому месту, где предположительно был мой враг. - Некоторые, включая меня, привели сюда целые кланы. Что стоило немалых денег, должен заметить.

- И что потом? - говори же, дай мне шанс тебя найти. К моему удовлетворению, игрок так и поступал.

- Многое. Были клановые войны, резня, выживание - все как положено. "Орбита" получилась куда более реалистичной и качественной по сравнению с другими играми. Мы беззаботно резали друг друга, пока одному клану не удалось получить в свои ряды мутанта.

- Дай угадаю, - вмешался я, мысленно поднимая клинки в воздух. - Вы не позволили ему выполнить квест?

- Ни ему, ни кому другому. Видишь ли, оказалось, что "Орбита" это не отдельный проект - это новый сервер "Мира", так, к слову, называется другая, тоже популярная игра. И позволить выполнить квест, значит открыть песочницу.

- И что? Это же хорошо? Новые данжи, новое оборудование, техника, наконец?!

- А так же потеря всех преимуществ, против куда более раскачанных кланов. Потеря денег, - вот, наконец, и истинная причина.

- Теперь понимаю, - сказал я, еще на метр, приблизившись к противнику. Уверенный процентов на 80, что вычислил игрока. Его выдавали визуальные эффекты - что-то вроде небольшой дымки, растворяющейся в воздухе. - Поэтому "Лорды" заключили некие договоры с другими кланами и вышли в топ.

Ответа от игрока мне уже не требовалось - мгновение, и в место, его предположительного нахождения, устремились мои ножи и две обоймы разрывных пуль. Вскрик и приглушенные ругательства были мне ответом.

"Пресс" и спустя секунду "Бросок", должны были отправить игрока в полет, который как я надеялся, снимет с него невидимость. Но вместо этого, я снова увидел золотистый росчерк, и мой щит потерял 30% прочности. С учетом того, что после боя с Пиро, щит обновить не удалось, у меня практически не осталось защиты. Один, максимум два удара.

- Ты коварен, - с нотками одобрения сказал Ярос. - Пожалуй, хватит играть.

С этими словами он проявился в сорока метрах, слева от

меня, над чистой от мусора и техники площадкой.

Упускать такой момент, я не собирался. Устремившись вперед, на максимальной скорости, достал "Звездопад" и приготовился к атаке.

Удар, еще удар, выпад, но все тщетно, его защита была совершеннее моей. Тогда мне пришлось использовать "Волну", надеясь лишь на стан, которого, разумеется, не было.

- У тебя слишком маленький уровень, чтобы надеяться на победу, - снисходительно сказал Ярос. - Лучше сдайся и присоединись к моему клану. Я лично обучу тебя, выравняем тебе билд, и когда твое тело будет готово, ты станешь моим управляющим на той планете. Кстати, как ее зовут?

- Зовут кого? - удивился я битый с толку, таким предложением. Тут же мелькнула мысль, что Макс тоже собирался стать комендантом планеты.

- Планету, - терпеливо повторил игрок.

- Ее название было засекречено, но мы, ласково, звали ее Капелькой.

- Как мило, - с этими словами, игрок напал на меня. - Ты не расслабляйся!

Атаки этого противника, были несопоставимы ни с какими другими. Он был сильнее, профессиональнее и опытнее прочих игроков. Но и это не беспокоило меня так, как разрастающаяся зубная боль. Без сомнения, эта мутация ни принесет мне ничего хорошего. А из-за Яроса, я не могу пройти квест и сделать из мутантов полноправных жителей этого мира. Злость, всегда находившаяся так далеко, что ее почти никто не видел и не ощущал, поднялась из глубин.

"Удушение" чьего действия не хватит и на треть его жизней, сработало, как и положено.

- Что, не ожидал? - пытаясь придумать хоть какой-нибудь план, я пытался тянуть время. - Мне необязательно пробивать твою защиту, чтобы убить тебя.

Но игрок не ответил, его тело билось в конвульсиях, ноги висели в воздухе, а руки пытались сорвать с горла невидимую удавку. Тщетная попытка, за то ему, по крайней мере, больно.

Пока одна рука была занята, я выпустил все обоймы из автомата, потом достал "Скорпиона", которого так и не захотел продать, следом пистолет и дробовик - но невидимая броня так и не подалась.

Расходовать силы телекинез на телекинез, когда значительные траты вызывало "Удушение", было неуместно. Но у меня еще было чем удивить психоника. Отбросив бесполезный дробовик в сторону, я вытянул вторую руку и использовал "Силу",

надеясь на имплант "Фантазии".

Одного кубометра пространства с лихвой хватило, чтобы заключить противника в ловушку. Сжимая кулак, я видел, как трескается краска на его красивой броне. Он не мог говорить или кричать, ведь помимо удушения, слияние двух умений позволило создать вакуум, в локальном пространстве.

- Довольно! Помогите ему! - смутно знакомый голос раздался над моей головой, а следом пришелся мощный удар в голову. Кажется, это был выстрел из снайперской винтовки.

К счастью я не умер, хотя контузия, и сотрясение мозга значительно подпортили мне характеристики и общий настрой. От потери концентрации, вся моя система, настроенная с таким трудом, рухнула, как рухнул и Ярос.

- НЕ вмешиваться! - первые его слова, казались жалкими, так тихо и сдавленно он прокричал их. Но игроки послушались. То, что игроков куда больше одного я понял, хотя и запоздало. Сложилось ощущение, что кто-то умышленно прятал их от меня.

- А ты весьма не плох, - возвышаясь надо мною, словно скала, сказал Ярос. - И полон сюрпризов. Честно сказать, не думал, что ты на такое способен.

Говорить мне не хотелось, да меня никто и не слушал. Зато все игроки слушали своего кланового лидера.

- О?кар, чем ты его? - голос Яроса не отражал его чувств, но он был явно недоволен.

- Мой револьвер, - весело ответил командир наемников. - Тот самый, что украл у меня мутант.

"Не украл, а получил, как трофей!", хотелось сказать мне, но состояние не позволило. Боль была какой-то приглушенной, но, тем не менее, терпеть ее было сложно.

- Дай посмотреть, - повелительным тоном сказал псионик и судя по звуку, револьвер он получил. - Крутая штука, это его тебе подарили за победу на малой арене?

- Да, мой лорд. Я рад, что... - громкий выстрел прервал его слова.

- На, отдашь ему, когда он возродится, - голос Яроса был все таким же спокойным, но, тем не менее, он заглушил смех прочих игроков. - И вколите кто-нибудь ему уже лекарство - мой соперник скоро загнется.

И правда, с трудом скосив глаза, я видел таймер, предвещающий скорое перерождение. На миг, мне почудилось, что меня не спасут, и я возрожусь в безлопастном месте. Благо, что из-за банальной глупости, забыл опять поставить точку воскрешения поблизости.

Но чудо не произошло - легкий укол, и боль сняло как рукой.

- Травмы так легко не вылечить, - тут же отчитался лекарь.

- Это не важно, - милостиво сказал лорд, жестом отпуская медика. - Игорь, ты прости, наемник не должен был вмешиваться.

- Угу, конечно, - мое показательное недоверие должно было, как я надеялся, взбесить противника, что и произошло.

- Ты думаешь, что я не способен победить тебя сам? - его голос разносился по двору космопорта, отражаясь от стен, роботов и флаеров.

- Да. Ты меня боишься, поэтому сначала подсунул мне пироманта, потом фантомов, - пустые слова, переставали быть такими, когда на них реагировал Ярос. - И даже сейчас боишься.

Последнюю фразу я сопроводил кровавым плевком, который получился на редкость жалким. Вот только шлем-то был закрыт. А еще я вдруг осознал, что мой рот уже давно наполнен чем-то, схожим по вкусу с кровью. "Мало мне драк, так еще и мутация, вступила в главную фазу".

- Значит, так ты считаешь? - лорд все больше ярился, полностью оправдывая свой ник. - А вы?

Его люди молчали, но многие отвели взгляды в сторону, мне было это видно. И не только мне.

- Игорь, ты сегодня удостоишься большой чести, - сказал вдруг псионик, снова спокойным голосом. - Доставай свой меч!

- А смысл? Твою броню мне не пробить, - и последний штрих, теперь он просто не может позволить себе биться в пси защите.

- Я его отменил. Все видели? А теперь смотрите еще внимательнее! - игрок произнес какую-то фразу, и в его руке материализовалось оружие.

Длинная палка, на концах которой были два листообразных наконечника. Заточка на лезвиях была с разных сторон. Оружие неописуемой красоты, оно светилось мягким золотым светом, и даже на вид было опасным.

- Как тебе? - на лице игрока появилась едкая ухмылка. - Это глефа. У нее есть имя, но боюсь, тебе оно ничего не скажет.

- Глефа так глефа, - мне было все равно, как называлась штука, призванная меня убить, пусть и не по-настоящему. - Давай уже покончим с этим.

- Так ты намерен драться? - удивление в голосе лорда, придало мне сил. - Что же, да будет так!

Он снова превратился в размазанный силуэт, и по ломаной траектории направился ко мне. Только в этот раз я был готов. Вместо меча, который так и оставался в ножнах, Яроса встретили острые куски металла, поднятые мною в воздух.

"Рой" уже давно можно было использовать, а благодаря выходке наемника, у меня еще оставалась энергия. Пятнадцать

острых кусков стали, окружили мое тело, и на часть их них наскочил мой противник.

Пока он не опомнился, я использовал "Бросок", и только потом достал меч, чтобы скрестить клинки.

Первый же мой выпад, был парирован, и нижняя часть глефы, сделав виток, врезалась мне в доспех, оставив после себя белесую черту.

Не дожидаясь продолжения, я со всей силы ударил противника кулаком, поставив тому изрядную вмятину на щитке шлема. Урон вышел правда совсем маленьким.

И тут же мне в спину вонзилась еще одна глефа, попав как раз по лопатке, наверное, в самую уязвимую часть тела.

- Откуда? - только и смог выговорить я, на подкашивающихся ногах делая шаг вперед, подставляя тело под еще один удар.

- Ты использовал телекинез, так почему я не могу использовать своих фантомов? - иронически спросил Ярос. - Они, правда, намного слабее меня. Но что поделать? Таково ограничение моей силы - все фантомы должны быть уровнем равны моему противнику.

- Так вот почему умер тот, первый, - наконец-то я понял, почему погиб первый противник, и почему так легко рассыпался монстр. Дело даже не в попадании в голову, нет. Дело в том, что его уровень был равен моему.

- Догадливый, - игрок продолжал издеваться. - Последний шанс: ты станешь моим подданным или нет? Подумай, у тебя десять секунд.

"Целых десять секунд, это так благородно", хотел сказать я, но не стал. Если я откажусь, он отправит меня на перерождение, и ни что не помешает мне снова прийти сюда. Пусть убивает. Это мысль вызвала бы у меня улыбку, но резкая боль, во много раз сильнее предыдущей, стерла все эмоции и мысли. Сквозь эти мучения, мне кое-как удалось расслышать голос Яроса:

- И не надейся умереть, тебе никто этого не позволит, - он рассмеялся, и стал уходить прочь.

А меня вдруг озарило, я же позаботился об этом, еще там, в Столице.

- Эй, чудик, - это слово казалось больше всего подходит лорду, так резко меняющему свое настроение.

- Что тебе мутант? - опасливо и одновременно снисходительно спросил он, полуобернувшись в мою сторону. Пока его фантом, все так же держал свою глефу в моей лопатке.

- Еще увидимся! - с тихим бульканьем, кровь помешала засмеяться, я активировал свой первый имплант, найденный в этой игре.

Вы уверены, что хоти активировать имплант "Убийца"?

Внимание, данный имплант можно использовать только один раз.

ДА!

Выберите место воскрешения.

Я наугад ткнул пальцев в дисплей - куда угодно, главное как можно дальше отсюда. А потом боль отступила, а вместе с болью исчезло и все остальное - игроки, космопорт, ночь и свежий воздух.

Я очнулся в бункере, том самом, где впервые повстречался с Ксюшей. И именно по ее настоянию, я привязал там маяк.

С момента моего последнего посещения, здесь ничего не изменилось - все так же пусто и тихо. Не горел очаг, и не было самой Ксюши, видимо, она покинула эту локацию еще тогда. Надеюсь, она сейчас в порядке.

Первым делом я сорвал с головы шлем - возрождение наградило меня 30% штрафом, и, тем не менее, все мои показатели были на максимально возможных отметках. Крови во рту больше не было, как, впрочем, и рта, в привычном понимании.

- Теперь я точно мутант, - странно, но говорить мои новые зубы совершенно не мешали. Зубы, достойные лучших хищников планеты. Острые, и далеко не белоснежные. Моя боль и кровь навсегда отпечатались в них.

Покопавшись в настройках, решил отложить разбор на потом. Вместо этого занялся костром и ужином, или обедом, если судить по времени. Пока на огне грелось мясо в банке, я все же немного полистал кпк. Сказать честно, смотреть особо было не на что. Я получил уровень, но тут же потерял его, умерев. Хотя кроме этого, было описание мутации:

Клыки

Получен новый навык: Укус

Получен новый навык: Устрашение (пассивный)

Описание: мутанты должны приспосабливаться к самой агрессивной среде, если хотят выжить, говорят ученые. Поэтому встретить мутанта с острыми, как иглы клыками, совсем не редкость. А вот слухи, о том, что некоторые мутанты едят человечину, явно преувеличины. Или нет? Вам выпал уникальный шанс это узнать.

Я не смог выполнить квест мутантов, а с ним пропала надежда выполнить и задание на социализацию. Плюс ко всему я мутант и бандит - о чем недвусмысленно свидетельствует мой печальный статус. А ведь был когда-то шерифом. Как-то невесело. Хотя, когда проигрывать было весело? В очень редких случаях. Ах

да, совсем забыл - система предлагает мне стать каннибалом и питаться мясом, и людским в том числе.

Когда с обедом было покончено, кпк в очередной раз завибрировал.

- Что там еще? - вслух удивился я, мрачные мысли и так не давали покоя, а тут еще что-то.

Поначалу было опасение, что еда из банки меня отравила. Ну, мало ли, вдруг мне теперь нельзя есть обычную еду? Но нет, повезло. Вместо этого на кпк пришло сразу три сообщения.

"Я все равно тебя найду! Ярос" - короткое и не информативное, его удалил сразу.

"Игорь, твой друг добрался до меня и привез мне кучу подарков. Это хорошо, в Свободных землях, если у тебя есть кредиты и друзья, ты можешь укрыться от всего. Жду. Черк", - новость была приятной, выходит, не обманул меня мой напарник, привез все, как договаривались. Хм, кажется, он мне все же понадобиться.

Третье сообщение было, собственно, от того самого напарника:

"Игорь, привет! Ну и кашу ты заварил! Спасибо, что не потянул меня с собой. Знакомые говорят, что ты был прекрасен. Правда, теперь они в курсе, что я сбежал, так что... ну ты сам понимаешь. Импланты я довез (ни одного не сломал!), и нашел твоего друга, хоть это было и нелегко. Кстати, мог бы и предупредить, что у тебя ТАКИЕ знакомые имеются. Ладно, в общем вылазь из той дыры где ты прячешься, и дуй ко мне. Убежище тут есть, как и места для интересного кача. Аст."

Удивившись словам Аста, по поводу Черка, коротко отписался обоим. Не знаю, что такого особенного в игроке-снайпере, пускай и высокого уровня, но если понадобиться, у меня будет время чтобы с этим разобраться.

Спустя три часа я откинул люк бункера в сторону, чем поднял довольно много пыли, и выбрался наружу. Судя по всему, в этой локации давно не было дождя, а значит, я легко могу попасть под ливень и убийственный град. С этими мыслями активировал пси-щит, так на всякий случай.

Идти было далеко, но дорога не обещала быть очень сложной, главное оставаться незамеченным для других игроков. Поэтому мой доспех, в котором, кстати, снова закончились наниты, пришлось укутать брезентом, найденным в бункере.

*****

- Как ты мог его упустить? - старый лорд задавал этот вопрос уже в сотый раз, но так и не услышал удовлетворительного ответа. Просто по тому, что никакой ответ сейчас его не удовлетворит. - Как такое вообще можно было допустить?

- У него был "Убийца", - в ярости, уже в сотый раз сказал молодой лорд. - Никто не забивает слот бесполезным имплантом. Никто!

- А он это сделал, и в очередной раз надул тебя! - старый лорд тоже не скрывал своей ярости. - Мало того, ты еще битый час распинался при нем, рассказал, практически все, что только мог!

- Отец, хватит, - в разговор вмешалась третья сила. - Никто не мог ожидать такого, даже ты.

- Дочь, это не оправдание, - все еще сопротивлялся старый лорд. Холя хорошо, забудем об этом.

- Забудем, - мягко повторила девушка.

- Согласен, - все еще резким голосом отозвался сын лорда.

- Итак, значит, советник отказал?

- Да отец, он сказал, что в этих людях нет опасности, - младший лорд вновь почувствовал злость, только на этот раз по отношению к главному советнику по безопасности.

- Странно, возможно их кто-то прикрывает? - лорд высказал предположение, которое все присутствующие в комнате уже не раз прогоняли в своем сознании.

- Но кто? Никому не нужна Империя, - девушка энергично встала с кресла и принялась расхаживать по комнате. - Они погибли в той войне.

- Теперь это не важно, - подвел итог старый лорд. - У нас чуть больше года, чтобы взять с этой планеты все, что возможно и оставить ее.

- И мы просто уйдем? - удивилась девушка. - Даже не оставим им "подарок"?

- Дочь моя, я рад, что ты так заботишься о нашем благополучии, но нет. Нас обязательно свяжут с этим, - задумчиво проговорил лорд. - Возможно позже, когда на планету хлынут толпы людей, жаждущих наживы. Скажем, всего один или два шахтера, болеющие Тизом.

- Я этим займусь, отец, - лорд с готовностью вызвался вперед.

- Нет, сын, яд это оружие не для мужчин. Этим займешься ты, - глава семейства внимательно посмотрел на свою дочь, дождавшись кивка, затем отключил связь.

- Что же, сестра, мне пора.

- Как и мне. Увидимся.

*****

Если Свободный земли и отличались чем-то от Столицы, то только количеством преступников - практически каждый встречный игрок носил алый ник. Но никто даже не попытался на меня напасть, видя, как в воздухе парят четыре кинжала. Зато

каждый пятый предлагал вместе поохотиться на игроков, обещая показать "хлебные места" и горы кредитов.

Игнорирую таких игроков, я продвигался по кривым и узким улицам города, ориентируясь на дружественную точку на мини-карте.

- Ты не сильно спешил, - сказал Черк, который так и не изменился с нашей последней встречи.

- Прости, не так-то легко было пройти все патрули, не убив их, - я засмеялся, надеясь развеселить и снайпера.

Но он лишь улыбнулся.

- Идем, нам нужно много обсудить, - он посторонился, показав мне проход в какой-то подвал.

- Снайперу не место под землей, - первое, что пришло мне в голову.

- Поэтому никто меня тут и не ищет, - усмехнулся игрок.

Мы прошли по извилистому туннелю, и оказались в итоге перед металлической дверью. Ее открыли изнутри, еще до того как моя рука поднялась, чтобы постучать.

- Привет, Игорь! - Аст выглядел веселым и довольным.

- Привет, обжился тут? - просто вежливый вопрос, но он почему-то застал игрока врасплох.

- Эээ, не очень, если честно, а что?

- Да так, - лучше уж ходить с задумчивым видом, чем признаться, что спросил просто так.

- Игорь, мне нужно с тобой поговорить, - Черк открыл еще одну дверь, и позвал меня с собой.

- Что такое? - я был удивлен его поведению и той серьезности, с которой он смотрел на меня.

- Ты работал на военной базе? - вот так вопрос.

- Да, - осторожно ответил я, - но там работали и все остальные.

- И как ты относился к ней? - все интереснее и интереснее, что же за человек этот Черк. Теперь понятно, почему Аст так удивлялся.

- Да никак. Мы устали бояться и голодать, терять друзей и родственников, - не знаю, почему, но я разоткровенничался. - Когда раздалась тревога, мы готовились умирать, и знаешь что? У половины людей на лицах было спокойствие.

- Понимаю, - мягко проговорил снайпер, и при этом черты его лица заметно разгладились.

- Едва ли. Впрочем, не важно, ведь война окончена? - сам спросил, и буквально почувствовал, как замерло все внутри. Внезапно стали понятны его расспросы и поведение. - Мы не собираемся устраивать новую войну, поверь мне.

- Верю. Что же, теперь пора заняться делами игровыми, - снайпер поднялся, покинув свое кресло, и подошел к двери. - Идем.

- Погоди, - я стал искать в наладоннике файл, найденный на заводе. - Это тебе, за помощь.

- Ого, это дорогой подарок, - удивление было написано на лице игрока, совмещенное с радостью. - Я не могу принять его просто так. Идем.

Идти было не далеко, и спустя десяток минут, я вновь погружался в капсулу.

- Это наша разработка, - с гордостью сказал ученый, обеспечивающий работу прибора. - Позволяет делать психоникам нереальные вещи!

Он все время хвалил свою игрушку, при этом помалкивая о цене такого удовольствия, и правильно делал. Черк все же заплатил мне за чертеж, и только это позволило оплатить операцию. Иначе мне пришлось бы продать все, включая броню, чтобы сделать усиление.

- Будет немного больно, но недолго, - ученый уже смирился с моим видом, хотя первоначально он попытался стукнуть меня дефибриллятором.

- Давай, уже.

Резкая боль, разрядом промчавшаяся по телу и правда была короткой. Кроме боли, других ощущений не было. И из капсулы я вышел слегка удивленным.

- Я отдал кучу кредитов, чтобы меня ударили током? - злобно спросил я, уставившись на игроков.

- Ваши глаза, они светятся ярче обычного, - потирая руки, сказал ученый.

- Проверь наладонник, - посоветовал Черк.

- Только вслух читай, - добавил от себя Аст.

Получен уникальный навык: Дополнительный поток сознания.

Затраты: 3000 ед. энергии

Активация: мгновенно

Откат: 24 часа

Описание: Ваша сила позволила вам разделить сознание на две части, что позволит усилить вдвое любой навык. Но ничего не дается бесплатно. После активации этого приема, вы не сможете пользоваться никакими пси умениями в течение 5 часов.

- Хм, спорно, - тут же высказался Аст. - Терять на пять часов все свои преимущества, ради чего?

- Это же великолепно! - ученый просто светился от счастья, хотя это могло означать получение нового уровня. - Только

представьте, какие это дает перспективы?!

- Как тебе это, Игорь? - Черк, единственный кого волновало мое мнение.

- Очень даже хорошо, только пользоваться нужно уметь, - задумчиво сказал я.

Даже по самым скромным прикидкам, активировав "Поток", для краткости назвал его так, следом "Разум" и "Рой", я смогу двигаться и думать нереально быстро, а так же управлять тридцатью мелкими объектами. А что это могло принести в перспективе, даже подумать страшно.

- Хорошо, тогда пришла пора подумать о том, что делать дольше, - снайпер снова отвел нас в свой кабинет.

- Качаться, - мрачно ответил я.

- Много качаться, - весомо подтвердил Аст.

- Это хорошо, что вы полны энтузиазма. Слушайте мой план, - Черк склонился над столом.

- Ты нам поможешь? - удивлению Аста не было предела.

А я почему-то совсем не удивился, давно ожидая чего-то подобного. Хотя мотивы этого игрока были пока мне не ясны.

- Скажем так, мне надоело сидеть в песочнице.

Эпилог.

Старый автобус, обшитый листами дрянной брони, не спеша катил по дороге, подскакивая на каждом ухабе так сильно, что грозил развалиться. К счастью, пока этого не происходило.

Внутри автобуса сидели игроки, не много, всего человек двадцать. "И больше половины из них сломаются, как только увидят локацию", безразлично подумал напарник водителя, штурмовик 41уровня.

Он по привычке рассматривал пассажиров, пытаясь заметить каких известных преступников, отправили на этот раз. Но среди заключенных не было ни одного игрока, достойного внимания. А вот среди пассажиров, да там было на кого посмотреть.

Больше всего выделялся игрок в зеленом броне, вооруженный двумя автоматами и клинком космического десанта, явно украденным. Человек с плохой репутацией не может владеть таким оружием законно, а в этом автобусе, кроме водителя и его, охранника, больше не было игроков с белыми никами.

Рядом с человеком в броне, сидели четверо игроков попроще, явно авантюристы, решившие попытать счастья на практически пустой локации. Не они первые, не они последние.

Хотя уже давно ему не попадались интересные игроки, если не считать той девки, что полуголой отправилась покорять пустынные районы.

Когда на очередном повороте автобус резво остановился, охранник сначала ничего не понял, погруженный в свои мысли, а потом было поздно - его фигуру обхватило пламя.

- Игорь, ты думал, что сможешь сбежать от меня? ВЫ-ХО-ДИ! Это я, твой друг Пиро!